

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
MENGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS *POWERPOINT*  
PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PUNGCELAN  
BANJARNEGARA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Indra Febrianto  
NIM 10108241014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2015**

## PERSETUJUAN

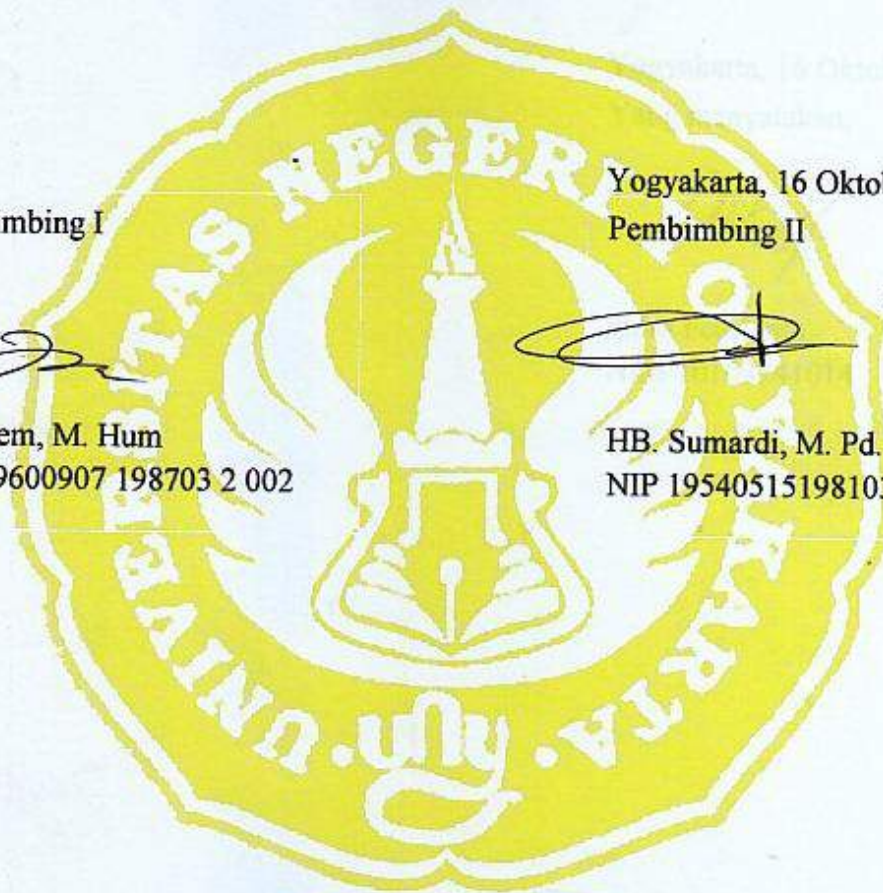
Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS *POWERPOINT* PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PUNGCELAN BANJARNEGARA” yang disusun oleh Indra Febrianto, NIM 10108241014 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I

Mujinem, M. Hum  
NIP 19600907 198703 2 002

Yogyakarta, 16 Oktober 2014  
Pembimbing II

HB. Sumardi, M. Pd.  
NIP 19540515198103 1 004



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah berlaku.

Tanda tangan yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 16 Oktober 2014

Yang menyatakan,



Indra Febrianto

NIM 10108241014

Nama

Jabatan

Mujiono, M. Hum

Ketua Penguji

Sekeloa Rudianto, K., M. Pd.

Sekretaris Penguji

Estu Mulyono, M. Pd.

Penguji Utama

Hiz. Nuraidi, As. Pd.

Penguji Pendamping

Yogyakarta, 22 JUN 2015

Pengasas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. H. M. P. S. M. Pd.  
NIP. 19400902 195702 1 001



## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS POWERPOINT PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PUNGCELAN BANJARNEGARA" yang disusun oleh Indra Febrianto, NIM 10108241014 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 4 Juni 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Mujinem, M. Hum	Ketua Penguji		11/6 2015
Sekar Purbarini K., M. Pd.	Sekretaris Penguji		11/6 2015
Estu Miyarso, M. Pd.	Penguji Utama		10/6 2015
HB. Sumardi, M. Pd.	Penguji Pendamping		11/6 2015

Yogyakarta, 22 JUN 2015

Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Indra Febrianto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

## **MOTTO**

“Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan?  
Maha Agung nama Tuhanmu yang mempunyai kebesaran dan karunia.”  
(Terjemahan QS Alam Nasyrah, ayat: 77-78)

*“Motivation is an energy change within the person characterized by affective  
arousal and anticipatory goal reaction”*  
(Mc Donald)

*Do what you can do now, not today.*  
(Penulis)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirahiim, alhamdulillahirabbil'alamiin karya saya ini telah saya selesaikan. Sebagai ungkapan rasa syukur, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua saya yang selalu menasehati, memotivasi, dan mendoakan saya dalam menyelesaikan skripsi.
2. Almamater UNY yang telah menjadi tempat saya untuk menuntut ilmu.
3. Bangsa dan negara Indonesia.

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
MENGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS *POWERPOINT*  
PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PUNGCELAN  
BANJARNEGARA**

Oleh  
Indra Febrianto  
NIM 10108241014

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas III SD Negeri 2 Pungcelan Banjarnegara setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*.

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Pungcelan Banjarnegara yang berjumlah 26 siswa. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc.Taggart. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi dan angket motivasi belajar IPS. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* dalam proses pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa ditinjau dari hasil angket motivasi belajar IPS. Persentase siswa pada *pre-action* menunjukkan 65,39% siswa memiliki motivasi belajar IPS dalam kategori rendah, 34,61% siswa dalam kategori sedang, dan 0% siswa dalam kategori tinggi. Peningkatan terjadi pada siklus I, persentase siswa pada siklus I menunjukkan 0% siswa memiliki skor motivasi belajar IPS dalam kategori rendah, 50% siswa dalam kategori sedang, dan 50% siswa dalam kategori tinggi. Maka siswa yang memiliki motivasi belajar IPS dalam kategori tinggi belum mencapai  $\geq 75\%$ , sehingga tindakan dilanjutkan. Pada siklus II, persentase siswa meningkat yaitu 0% siswa memiliki motivasi belajar IPS dalam kategori rendah, 19,23% dalam kategori sedang, dan 80,77% siswa dalam kategori tinggi. Maka persentase siswa yang memiliki kategori motivasi belajar IPS sudah memenuhi  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa, sehingga tindakan berhasil.

Kata kunci: *motivasi belajar IPS, multimedia berbasis powerpoint*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Multimedia Berbasis *Powerpoint* pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penulisan skripsi ini berkat rahmat dan hidayah Allah SWT juga atas bantuan moral maupun material dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu sudah selayaknya dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi motivasi dan arahan dalam penelitian.
4. Ibu Mujinem, M. Hum, dosen pembimbing skripsi pertama yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulisan skripsi.
5. Bapak HB. Sumardi, M. Pd., dosen pembimbing skripsi kedua yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulisan skripsi.



6. Lembaga pemerintah yang berwenang mengeluarkan izin guna pelaksanaan penelitian ini.
7. Kepala Sekolah dan Bapak/Ibu guru SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara yang telah membantu penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Staf dan karyawan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah berperan dalam membantu penulisan skripsi.
9. Kakak-kakakku yang selalu memotivasi dan mendoakanku dalam penulisan skripsi.
10. Saudara-saudaraku, teman-teman, dan sahabat yang selalu memberikan bantuan, motivasi, dan saran.
11. Teman-teman kampus II UPP 1, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam penulisan skripsi.
12. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah ikut berperan serta membantu dalam penulisan skripsi ini.

Semoga amal kebaikan Bapak/Ibu/Saudara/Teman-teman mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT dan skripsi ini bisa bermanfaat.

Yogyakarta, 16 Oktober 2014

Penulis



Indra Febrianto  
NIM 10108241014

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.....	11
1. Motivasi Belajar.....	11
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	14
3. Teknik-teknik Memotivasi Siswa dalam Belajar.....	17
4. Indikator Motivasi Belajar.....	20
5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	21
6. Motivasi Belajar IPS.....	27
B. Kajian tentang Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	28
1. Pengertian Media .....	28
2. Jenis-jenis Media.....	29
3. Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	32
4. Manfaat dan Fungsi Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	34
5. Prinsip-prinsip Penggunaan Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	40
6. Kelebihan Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	43
C. Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar.....	44
D. Pengaruh Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> terhadap Motivasi Belajar IPS.....	46
E. Langkah-langkah Pembelajaran IPS menggunakan Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	48
F. Kerangka Pikir.....	49

G. Hipotesis Tindakan.....	52
H. Definisi Operasional Variabel.....	52

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	53
B. Setting Penelitian.....	53
C. Subjek Penelitian.....	54
D. Objek Penelitian.....	54
E. Desain Penelitian.....	55
F. Teknik Pengumpulan Data.....	59
1. Angket.....	59
2. Observasi.....	60
G. Instrumen Penelitian.....	60
1. Angket Motivasi Belajar IPS.....	61
2. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran IPS.....	69
3. Penilaian Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	72
H. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	75
1. Angket Motivasi Belajar IPS.....	75
2. Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	79
I. Teknik Analisis Data.....	79
J. Kriteria Keberhasilan.....	82

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	83
1. Deskripsi dan Langkah Pra Tindakan.....	83
2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan.....	86
B. Pembahasan.....	113
C. Keterbatasan Penelitian.....	121

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	122
B. Saran.....	123

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>124</b>
----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>126</b>
----------------------	------------

## DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1	Materi Pelajaran IPS Kelas III SD.....	24
Tabel 2	Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar.....	62
Tabel 3	Angket Motivasi Belajar IPS.....	65
Tabel 4	Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	70
Tabel 5	Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	71
Tabel 6	Kisi-kisi Instrumen Penilaian tentang Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	74
Tabel 7	Lembar Angket Motivasi Belajar IPS yang telah Diuji Validitas dan Reliabilitasnya Melalui <i>Expert Judgement</i> .....	76
Tabel 8	Kategori Penilaian Angket Motivasi Belajar Siswa.....	81
Tabel 9	Inisial Subjek Penelitian.....	83
Tabel 10	Skor Angket Motivasi Belajar IPS <i>Pre-action</i> .....	86
Tabel 11	Skor Angket Motivasi Belajar IPS Siklus I (S I).....	96
Tabel 12	Persentase Siswa yang Mengalami Kenaikan Skor pada Siklus I.....	97
Tabel 13	Skor Angket Motivasi Belajar IPS Siklus II (SII).....	110
Tabel 14	Persentase Siswa yang Mengalami Kenaikan Skor pada Siklus II .....	111
Tabel 15	Persentase Skor Angket Motivasi Belajar IPS pada <i>Pre-action</i> , Siklus I, dan Siklus II.....	118

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1	Proses Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc Taggart..... 55
Gambar 2	Diagram Batang Skor Motivasi Belajar IPS Siswa dalam Pembelajaran IPS Siklus I.....98
Gambar 3	Diagram Batang Skor Motivasi Belajar IPS Siswa dalam Pembelajaran IPS Siklus II..... 111
Gambar 4	Diagram Batang Perbandingan Persentase Skor Angket <i>Pre-action</i> , Siklus I, dan Siklus II.....118
Gambar 5	Guru sedang menjelaskan materi IPS dengan bantuan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> ..... 164
Gambar 6	Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran..... 164
Gambar 7	Beberapa siswa mengacungkan jarinya untuk menjawab pertanyaan dari guru..... 165
Gambar 8	Beberapa siswa tidak memperhatikan guru saat kegiatan Pembelajaran IPS..... 165
Gambar 9	Siswa terlihat antusias dan mengikuti pembelajaran IPS dengan baik..... 166
Gambar 10	Lebih banyak siswa yang bertanya pada guru..... 166
Gambar 11	Siswa terlihat bekerjasama dengan teman kelompoknya pada saat mengerjakan tugas kelompok.....167
Gambar 12	Siswa bersama dengan teman kelompoknya membacakan hasil pekerjaannya..... 167



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP.....	126
Lampiran 2	Instrumen.....	153
Lampiran 3	Foto Dokumentasi.....	164
Lampiran 4	Surat-surat.....	168
Lampiran 5	Lembar Penilaian Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> pada saat <i>Expert Judgement</i> .....	177
Lampiran 6	Gambar Multimedia Berbasis <i>Powerpoint</i> .....	178
Lampiran 7	Skor Angket Motivasi Belajar IPS.....	184

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Motivasi siswa dalam belajar dapat berasal dari dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam (intrinsik) dan faktor yang berasal dari luar (ekstrinsik) (Martinis Yamin, 2010: 226). Motivasi yang berasal dari dalam dapat berupa dorongan akan keberhasilan belajar, sedangkan motivasi yang berasal dari luar dapat berupa penghargaan yang didapat setelah belajar maupun dari kegiatan belajar yang menarik untuk diikuti. Motivasi mempunyai peranan yang besar dalam mendukung keberhasilan seseorang dalam belajar dan dapat mengarahkan siswa pada tujuan belajarnya. Sebagai upaya dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa, guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat dicapai dengan memotivasi siswa secara ekstrinsik melalui penggunaan media.

Seiring kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat mengakibatkan perubahan yang signifikan di berbagai bidang, khususnya pada bidang pendidikan. Kemajuan dalam bidang pendidikan tersebut salah satunya adalah perkembangan pada aspek instrumen pembelajaran seperti media pembelajaran yang sebelumnya berupa media *analog* kini bergeser menjadi media *digital*. Perkembangan media tersebut tidak lain merupakan upaya untuk mendukung proses pembelajaran di

sekolah agar menjadi lebih baik dan menarik. Proses pembelajaran yang baik dan menarik merupakan kunci utama dalam upaya mendorong motivasi siswa dalam belajar. Media secara tidak langsung dapat membantu mengkondisikan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media dapat membuat konsentrasi siswa terfokus pada materi yang diajarkan.

Multimedia berbasis *powerpoint* merupakan salah satu produk dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tergolong ke dalam jenis multimedia. Menurut Hackbarth, multimedia merupakan suatu gabungan beberapa media yang digunakan dalam menyampaikan informasi berupa teks, grafis, atau animasi grafis, *movie*, *video*, dan *audio* (Winarno, dkk., 2009: 6). Dalam pembelajaran, peran multimedia sangatlah penting karena merupakan penggabungan media-media yang dirancang untuk saling melengkapi sehingga seluruh sistem yang ada menjadi berdaya guna dan tepat guna, dimana suatu kesatuan menjadi lebih baik daripada jumlah bagian-bagiannya saja (Winarno, dkk., 2009: 8).

Multimedia pembelajaran sangat membantu berlangsungnya proses pembelajaran. Multimedia dapat diimplementasikan oleh guru dalam menerangkan materi pembelajaran yang membutuhkan ilustrasi dan visualisasi secara konkret guna mendukung proses pembelajaran yang ideal. Menurut Kamus Lengkap Dunia Komputer (Wahana Komputer, 2002: 341), “*powerpoint* adalah perangkat lunak yang mengolah suatu gagasan atau pemikiran ke dalam sebuah presentasi. Presentasi tersebut disimpan dalam

*file* yang terdiri dari sejumlah *slide*. Masing-masing *slide* dapat menampilkan teks, gambar, musik, tabel, bagan organisasi dan lain-lain.”

Oleh karena itu, guru dapat menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* untuk menjelaskan materi jika guru tidak dapat menghadirkan benda atau peristiwa konkret di dalam kelas. Multimedia berbasis *powerpoint* dalam proses pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang lebih efektif dan efisien, baik dari segi waktu maupun tenaga. Oleh karena itu, *powerpoint* merupakan salah satu media yang tepat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, multimedia berbasis *powerpoint* mudah dibuat dan digunakan.

Proses pembelajaran yang ideal merupakan proses dimana guru dapat mengelola kelas secara efektif dan berpusat pada siswa. Proses pembelajaran yang efektif dapat tercipta bila siswa dapat menanggapi hal-hal yang dikemukakan dan dipertanyakan oleh guru sehingga mereka dapat menemukan kebermanaknaan dalam belajarnya. Gagne (Made Wena, 2010: 10) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang ideal.

Pemilihan media untuk pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal antara lain adalah karakteristik siswa dan karakteristik materi pada semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS memiliki cakupan materi yang luas, salah satunya adalah materi lingkungan alam

dan buatan yang dipelajari di kelas III. Materi perkembangan lingkungan alam dan buatan merupakan materi dengan karakteristik faktual karena materi tersebut dijabarkan ke dalam dua indikator yaitu memberi contoh memelihara lingkungan dengan cara yang baik dan mempraktikkan cara memelihara lingkungan rumah. Indikator dalam materi lingkungan alam dan buatan tersebut dipelajari oleh siswa kelas III SD.

Siswa kelas III SD berada pada tahap operasional konkret. Siswa mudah belajar apabila menggunakan suatu bahan belajar yang konkret. Hal tersebut menunjukkan materi lingkungan alam dan buatan seharusnya diajarkan secara konkret dengan menggunakan media pembelajaran. Adanya peran media dalam menjelaskan materi lingkungan alam dan buatan membuat siswa dapat memahami indikator yang termuat dalam materi lingkungan alam dan buatan. Penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* dapat membantu guru menggambarkan dan menjelaskan materi lingkungan alam dan buatan secara konkret.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi pada guru dan siswa kelas III di SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara, didapatkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah, khususnya pada mata pelajaran IPS. Indikasi yang didapatkan bahwa pada saat pelajaran IPS dilaksanakan pada pokok bahasan lingkungan alam dan buatan siswa terlihat tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran, meskipun proses pembelajaran dilaksanakan pada jam awal proses pembelajaran. Indikasi lainnya pada saat guru memberikan penjelasan tentang materi IPS yang sedang dibahas, siswa



terlihat kurang tertarik mengikuti pelajaran dan bahkan ada yang sibuk dengan aktivitas mereka sendiri. Ketika guru sesekali memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang sedang dibahas, siswa hanya diam. Ketika guru menegur siswa dan menanyakan mengapa tidak ada yang bisa menjawab, beberapa siswa mengatakan tidak memahami materi yang diajarkan. Materi IPS yang banyak, serta didukung dengan proses pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar IPS. Karena selama ini guru hanya meminta siswa untuk memahami materi dengan cara menghafalkan materi yang dipelajari yang sebagian besar berasal dari buku paket, LKS, dan buku pegangan guru.

Indikasi lain yang menggambarkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah adalah dilihat dari semangat siswa dalam pemahaman materi, dapat dikatakan bahwa selama ini siswa tidak bersemangat melakukannya. Hal tersebut dapat dilihat pada saat proses pembelajaran siswa tidak memperhatikan materi yang sedang dibahas, bahkan fokus siswa banyak yang tertuju ke luar kelas. Kemudian, ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS juga dinilai sangat rendah oleh guru. Guru pun mengakui bahwa selama ini proses pembelajaran yang berlangsung, khususnya dalam mata pelajaran IPS dinilainya kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media pembelajaran IPS yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Selama ini media yang tersedia sangat terbatas, terutama untuk mata pelajaran IPS. Media yang

tersedia hanya berupa gambar dalam jumlah yang terbatas. Guru pun menyadari bahwa penggunaan media dapat berpengaruh pada pembentukan motivasi belajar siswa, namun karena keterbatasan tersebut guru tidak dapat mengembangkan metode mengajarnya. Meskipun tersedia fasilitas komputer dan LCD proyektor, namun guru tidak dapat memanfaatkannya. Di sisi lain, kualitas pembelajaran IPS pada pokok bahasan lingkungan alam dan buatan berbeda jika dibandingkan dengan kualitas pembelajaran mata pelajaran lainnya. Pada mata pelajaran lain siswa terlihat antusias, mau merespon pertanyaan dari guru, siswa juga berani bertanya. Pembelajaran pada mata pelajaran lain banyak dikemas dengan menggunakan media.

Berdasarkan temuan di atas, maka terbukti bahwa motivasi belajar siswa kelas III di SD N 2 Punggelan Banjarnegara masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS tersebut disebabkan oleh beberapa hal, pertama metode yang digunakan guru dalam mengajar kurang variatif yaitu hanya menggunakan metode konvensional. Adanya metode mengajar yang tidak variatif tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa menurun. Selama ini guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Pada hakikatnya proses pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu pengetahuan tapi merupakan pengembangan sikap, nilai, dan keterampilan berdasarkan konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi siswa, guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Keterbatasan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat menimbulkan kejenuhan dan kebosanan pada

siswa dalam mengikuti suatu pelajaran sehingga menjadi tidak termotivasi dalam belajar. Setidaknya guru perlu melakukan upaya agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu alternatif solusi bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah multimedia berbasis *powerpoint*. Penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* dalam proses pembelajaran dapat membantu guru mengatasi masalah motivasi belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan indikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka perlu adanya solusi untuk memecahkan masalah rendahnya motivasi siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara. Alternatif solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk menerapkan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi dan konsep yang diharapkan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Multimedia berbasis *powerpoint* mampu memberikan ilustrasi yang jelas dan menarik yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Di samping itu, penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* yang mengkombinasikan beberapa jenis media dapat memberikan gambaran serta ilustrasi yang jelas tentang materi yang disampaikan.

Menyadari adanya masalah yang berkaitan dengan kurangnya motivasi belajar IPS pada siswa kelas III dan dengan pertimbangan bahwa penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* sangat memungkinkan diterapkan di SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara, maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut apakah dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara pada mata pelajaran IPS.

## **B. Identifikasi Masalah**

Bertolak dari latar belakang permasalahan, maka muncul beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara dalam pembelajaran IPS masih rendah yang diindikasikan dengan siswa yang tidak bersemangat dalam pembelajaran IPS.
2. Metode mengajar IPS yang digunakan guru kurang bervariasi, selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah (konvensional).
3. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran IPS, selama ini guru hanya mengandalkan buku paket IPS dan LKS.
4. Media pembelajaran IPS di sekolah masih terbatas, khususnya untuk materi kelas III hanya tersedia gambar dalam jumlah yang terbatas.
5. Siswa merasa kurang tertarik dan bosan dengan suasana pembelajaran IPS di kelas, karena proses pembelajaran IPS kurang menarik dan menyenangkan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dengan melihat kondisi serta permasalahan yang ada, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yang diteliti yaitu tentang motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara dalam pembelajaran IPS yang masih rendah dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran IPS.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang dapat peneliti ajukan adalah bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa kelas III di SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara dalam pelajaran IPS dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar IPS pada kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara yang menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

#### **1. Manfaat secara teoritis**

Sebagai pengembangan penerapan metode ilmiah (PTK).



## 2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian dapat meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran IPS dengan lebih baik.
- b. Bagi guru SD, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang cara dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Selanjutnya penelitian ini dapat bermanfaat sebagai solusi bagi guru dalam pemecahan masalah motivasi belajar siswa yang mengalami kekurangan motivasi khususnya dalam pelajaran IPS.
- c. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, kualitas sekolah juga lebih baik.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini adalah bagian dari upaya peneliti untuk mengembangkan inovasi pembelajaran menuju hasil yang lebih baik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial**

##### **1. Motivasi Belajar**

Motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan proses belajar, dimana motivasi belajar dapat diperoleh siswa melalui proses pembelajaran yang baik. Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli psikologi termasuk ahli psikologi pendidikan. Thorndike mendefinisikan belajar adalah suatu proses interaksi antara stimulus dan respons yang keduanya dapat berupa pikiran, perasaan atau gerakan. Perubahan tingkah laku dapat berwujud sesuatu yang konkret (dapat diamati), atau yang nonkonkret (tidak bisa diamati) (Hamzah B. Uno, 2010: 11). Perubahan tingkah laku tersebut terdiri dari beberapa aspek yaitu pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap (Oemar Hamalik, 2008: 30). Sedangkan belajar menurut Sardiman A.M. (2007: 21) adalah usaha mengubah tingkah laku yang tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri.

Berdasarkan pernyataan para ahli mengenai pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang diusahakan secara sengaja untuk merubah tingkah laku seseorang melalui pengalaman, pengetahuan dan interaksi seseorang dengan lingkungannya dalam jangka waktu tertentu. Perubahan tingkah laku dalam belajar sama dengan

perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya motivasi. Artinya, motivasi dalam belajar berperan untuk merubah tingkah laku seseorang.

Motivasi secara morfologi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata “motif”, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman A.M., 2007: 73). Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, yaitu ketika seseorang mempunyai niat dari dalam dirinya dan didorong oleh faktor-faktor lain yang berasal dari luar diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Hamzah B. Uno (2010: 1) mendefinisikan motivasi sebagai kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah ditetapkan sebelumnya. Motivasi dapat dikatakan sebagai dorongan dari dalam diri seseorang atau pun dari luar yang dapat menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Mc. Donald (Oemar Hamalik, 2008: 158), *“motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction”* yang artinya motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dilihat tiga elemen penting:

- a. Motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energy pada diri setiap individu manusia. Sehingga dengan adanya motivasi yang besar maka menimbulkan energi yang besar dan berdampak pada perilaku manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa atau *feeling*, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi sesuai dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- c. Motivasi dirangsang karena adanya tujuan. Motivasi muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan merupakan faktor dari luar diri individu yang dapat meningkatkan motivasi.

Maka dapat dikatakan bahwa jika seseorang memiliki motivasi untuk mendapatkan sesuatu ia akan berusaha untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Perbuatan atau tindakan seseorang yang didasarkan pada motivasi tertentu menimbulkan perbedaan antar seseorang dapat melaksanakan dengan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat dengan mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi muncul dari dalam diri seseorang yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku agar tetap fokus terhadap tujuan yang telah ditetapkan, serta didukung dengan dorongan dari luar dirinya untuk melakukan perubahan dari individu sebelumnya. Jika dikaitkan dengan pembelajaran, motivasi dapat meningkatkan dorongan pada siswa

untuk belajar, memberikan arah dan menjaga perilaku siswa agar tetap fokus pada pelajaran. Sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan mudah dipahami oleh siswa dan memberikan hasil belajar yang baik.

Jadi motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam diri maupun dari luar diri seseorang yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku agar tetap fokus terhadap tujuan yang telah ditetapkan yang merupakan suatu proses yang diusahakan secara sengaja untuk merubah tingkah laku seseorang melalui pengalaman, pengetahuan dan interaksi seseorang dengan lingkungannya dalam jangka waktu tertentu.

## **2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yang dirangkum menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

### **a. Kegiatan Pembelajaran**

Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan mendesain kegiatan pembelajaran menjadi suatu hal yang menarik bagi siswa. Gagne (Made Wena, 2010: 10) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah multimedia pembelajaran.

### **b. Fasilitas Belajar**

Fasilitas belajar merupakan salah satu alat untuk mendesain

pembelajaran. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan (Ngainun Naim, 2009: 175).. Fasilitas belajar yang mendukung memungkinkan guru untuk mendesain pembelajaran yaitu mengembangkan cara mengajarnya dan menciptakan variasi-variasi gaya mengajar yang baru. Motivasi juga mempunyai peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu untuk mendorong siswa mencapai tujuan belajar. Adanya motivasi belajar yang baik dapat membantu siswa memperoleh keberhasilan belajarnya. Faktor-faktor yang mendukung motivasi belajar juga perlu diperhatikan agar dapat dikembangkan sesuai dengan indikator motivasi belajar.

c. Guru

Guru merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu peran guru yang penting dalam proses pembelajaran adalah memotivasi siswa untuk belajar. Dave Meier (Ngainun Naim, 2009: 175) mengatakan bahwa salah satu komponen pembangun suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah bangkitnya minat atau motivasi. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan rasa senang yang menyebabkan bangkitnya motivasi bagi siswa untuk tekun dan rajin belajar. Dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal. Selain itu rasa senang akan membuat siswa tidak akan merasa bosan dan malas untuk belajar, sehingga siswa akan

selalu bergairah dan bersemangat dalam belajar.

d. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu yang tinggi yang terdapat pada diri anak akan membuat anak bersemangat untuk belajar. Dengan demikian rasa ingin tahu tersebut akan dapat terbentuk motivasi belajar siswa. Keller (Made Wena, 2010: 38) mengatakan bahwa menumbuhkan hasrat menyelidik pada siswa dapat dilakukan dengan merangsang perilaku yang selalu ingin mencari informasi dengan mengajukan pertanyaan atau masalah yang memerlukan pemecahan oleh siswa sendiri.

Di sinilah peran guru diperlukan, dengan adanya pertanyaan atau masalah yang disampaikan guru, perhatian siswa akan lebih terfokus pada proses pembelajaran, sehingga akan terbentuk suatu motivasi untuk belajar.

e. Pengaturan Ruang Kelas

Bobbi De Porter & Mike Hernacki (2009: 66) menyatakan bila anak belajar di lingkungan yang ditata dengan baik, maka lebih mudahlah untuk mengembangkan dan mempertahankan sikap juara. Pernyataan tersebut dapat dijadikan acuan untuk guru agar dapat mengkondisikan ruang kelas dengan baik. Dengan adanya ruang kelas yang ditata dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan belajar, maka ruang kelas akan dapat menjadi sarana untuk belajar dengan baik.

Berdasarkan uraian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar di atas, kegiatan pembelajaran dan fasilitas belajar

merupakan dua hal yang menjadi faktor penting di samping guru. Kedua faktor inilah yang menjadi dasar peneliti dalam melakukan penelitian. Hasil belajar dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, perubahan yang lebih baik dari sebelumnya, dari tidak bisa menjadi bisa.

### **3. Teknik-teknik Memotivasi Siswa dalam Belajar**

Dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk membantu keberhasilan proses belajarnya, diperlukan teknik-teknik tertentu agar usaha pembentukan motivasi itu berhasil. Martinis Yamin (2010: 232-244) menyebutkan beberapa teknik dalam memotivasi siswa, antara lain:

#### **a. Belajar Melalui Model**

Dalam teori belajar sosial Albert Bandura menekankan belajar melalui fenomena model, dimana seseorang meniru perilaku orang lain yang disebut belajar, yaitu belajar atas kegagalan dan keberhasilan orang, dan pada akhirnya seseorang yang meniru akan matang dengan sendirinya karena telah melihat pengalaman-pengalaman yang dicoba orang lain.

#### **b. Belajar Bermaknaan**

Belajar bermakna merupakan cara belajar memotivasikan siswa, di dalam materi yang disampaikan mengandung makna tertentu bagi siswa. Bermaknaan itu bersifat personal, dimana materi tersebut terasa penting dan menjadi prinsip bagi diri siswa. Penyajian materi oleh guru mengandung makna bagi seluruh siswa. Guru menyampaikan



materi mengaitkan materi dengan pengalaman siswa pada masa lampau, dan bagaimana mengantisipasi untuk masa depan kemudian guru harus banyak membuat contoh-contoh yang berguna dan berkesan untuk menjadi patokan siswa.

c. Melakukan Interaksi

Interaksi antara siswa dan guru adalah proses komunikasi yang dilakukan secara timbal balik dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Interaksi yang dimaksudkan disini tidak terlepas dari unsur komunikasi yakni melibatkan komunikator, komunikan, pesan dan media. Keempat unsur ini melahirkan unsur umpan balik yang disebut dengan interaksi.

d. Penyajian yang Menarik

Guru harus dapat menyajikan informasi dengan menarik dan asing bagi siswa. Suatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus dan didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi siswa untuk belajar. Misal guru menerangkan materi dengan alat yang siswa belum ketahui sebelumnya.

e. Temu Tokoh

Temu tokoh dapat dilaksanakan di sekolah-sekolah, pengelola sekolah mengundang tokoh atau publik figur untuk memaparkan keberhasilan mereka dalam jenjang pendidikan di depan para siswa, mereka menceritakan perjuangan dari awal hingga kesuksesannya,

sehingga para siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pengalaman tokoh tersebut.

f. Mengulangi Kesimpulan Materi

Setelah materi pelajaran disampaikan oleh guru di depan kelas dan kemudian umpan balik dari siswa telah dilakukan guru, setelah itu siswa diminta menyampaikan kesimpulan materi yang telah disampaikan dalam bentuk poin.

g. Wisata Alam

Belajar tidak mesti di dalam kelas, belajar dapat juga dilaksanakan di alam bebas, tatkala siswa sudah jenuh di dalam kelas. Dengan pengaturan jadwal waktu yang tepat, maka siswa akan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keseluruhan teknik memotivasi siswa tersebut dapat guru gunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa. Variasi teknik belajar yang semakin banyak digunakan oleh guru dapat meningkatkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Dalam penelitian ini teknik motivasi yang dilakukan adalah dengan penyajian materi yang menarik yaitu penggunaan media belajar yang terintegrasi dengan teknik motivasi yang digunakan, serta dipadukan dengan penggunaan teknik-teknik lainnya. Penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* dapat membuat penyajian materi yang menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar bagi siswa. Musfiquon (2012: 189) menyatakan bahwa kelebihan pembelajaran berbasis multimedia antara

lain: (1) lebih menarik minat siswa, (2) lebih efektif dan efisien, (3) lebih praktis, dan (4) materi lebih banyak diserap siswa karena sesuai modalitas belajarnya. *Powerpoint* termasuk ke dalam jenis multimedia, sehingga dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* dapat lebih menarik minat siswa yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.

#### **4. Indikator Motivasi Belajar**

Motivasi belajar memiliki ciri-ciri tertentu yang menandakan bahwa seseorang termotivasi dalam belajar. ciri tersebut dapat dilihat atau diamati dari tingkah laku seseorang. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal dalam diri siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

Hamzah B. Uno (2010: 23) mengklasifikasikan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Suciati dan Irawan (2001: 54) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menumbuhkan motivasi belajar berdasarkan teori *expectancy-value* yang dikemukakan oleh Keller (1983) diidentifikasi empat indikator pembelajaran yang berpengaruh terhadap motivasi belajar atau ARCS (*Attention Relevance Confidence Satisfaction*). *Attention* atau perhatian yang merupakan indikator motivasi siswa. Sebaik apapun persiapan guru

jika tidak ada perhatian dari siswa maka pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. *Relevance* adalah hubungan, dapat diartikan juga sebagai kesesuaian antara kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan siswa. *Confidence* atau rasa percaya diri, dalam aspek ini guru dituntut untuk membantu siswa mengembangkan harapan keberhasilan dalam pembelajaran. *Satisfaction* atau kepuasan, guru dituntut untuk mengusahakan penguatan motivasi baik dari dalam maupun luar diri siswa. Berdasarkan teori tersebut diatas, penulis mengembangkan sebagai indikator instrumen penelitian. Adapun indikator-indikator tersebut sebagai berikut:

- a. *Attention* (perhatian)
- b. *Relevance* (hubungan)
- c. *Confidence* (rasa percaya diri)
- d. *Satisfaction* (kepuasan)

Selanjutnya Indikator tersebut dikembangkan sebagai kisi-kisi atau instrumen angket motivasi belajar IPS pada bab tiga.

## **5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

### **a. Pengertian IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang merupakan integrasi dari berbagai mata pelajaran sosial seperti Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya sehingga mata pelajaran ini lebih bermakna bagi siswa (Sapriya, 2012: 7). Somantri (Sapriya, 2012: 11) mengatakan bahwa IPS adalah

penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan. Istilah penyederhanaan digunakan pada tingkat pendidikan dasar dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa tingkat kesukaran bahan harus sesuai dengan tingkat kecerdasan dan minat peserta didik. Mulyono Tj. (Hidayati, 2002: 8) mengatakan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi, budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini ditegaskan oleh Saidiharjo (Hidayati, 2002: 8) mengatakan bahwa istilah Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sebuah label untuk mata pelajaran sejarah, ekonomi, geografi, dan mata pelajaran sosial lainnya untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah. Sama dengan pendapat tersebut, Sapriya (2012:7) mengatakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Jadi, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga menengah.

Ilmu Pengetahuan Sosial mendidik siswa untuk memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, memiliki rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Selain itu, siswa memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama,

dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora (Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan ilmu sosial lainnya), bertujuan untuk membina warga negara yang baik, serta merupakan kegiatan dasar-dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia.

Ilmu Pengetahuan Sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat di mana siswa tumbuh dan berkembang sebagian dari masyarakat, dihadapkan pada permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Mengenai tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Gross (Etin Solihatin dan Raharjo, 2011: 14) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat kelak. Tujuan lainnya adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya. Kosasih (Etin Solihatin dan Raharjo, 2011:15) menyampaikan bahwa pendidikan IPS berusaha membantu manusia atau siswa dalam

memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat serta mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya sehingga siswa benar-benar siap untuk menghadapi tantangan kehidupan sosial di masyarakat kelak.

Berdasarkan panduan yang ditetapkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa kelas III SD/MI adalah:

**Tabel 1. Materi Pelajaran IPS Kelas III SD**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1.1 Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah.	1.1 Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah 1.2 Memelihara lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah. 1.3 Membuat denah dan peta lingkungan rumah dan sekolah. 1.4 Melakukan kerjasama di lingkungan rumah, sekolah, dan kelurahan atau desa.
2.1 Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.	2.1 Mengenai jenis pekerjaan. 2.2 Memahami semangat kerja. 2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. 2.4 Mengenai sejarah uang. 2.5 Mengenai penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

Materi yang dipelajari dalam penelitian ini adalah lingkungan alam dan buatan yang masuk dalam Standar Kompetensi “Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah”, sedangkan kompetensi dasarnya adalah “Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah.”

#### **b. Tujuan Pembelajaran IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagian dari masyarakat, dihadapkan pada permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Mengenai tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut.

Kosasih (Etin Solihatin dan Raharjo, 2011: 15) menyampaikan bahwa pendidikan IPS berusaha membantu manusia atau siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat. Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat serta mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya sehingga siswa benar-benar siap untuk menghadapi tantangan kehidupan sosial di masyarakat kelak. Gross



(Etin Solihatin dan Raharjo, 2011: 14) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat kelak. Tujuan lainnya adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.

**c. Ruang Lingkup IPS**

Proses pembelajaran di kelas seharusnya dapat mengarahkan, membimbing, dan mempermudah siswa dalam penguasaan sejumlah konsep dasar sehingga mereka dapat membentuk struktur ilmu pengetahuannya sendiri. Tugas ini sebenarnya tidak mudah mengingat kemampuan siswa sekolah memiliki latar belakang kemampuan dan lingkungan belajar yang berbeda. Oleh karena itu, sangat diperlukan upaya pencarian dan penerapan model pembelajaran yang tepat serta media pendukung untuk membantu proses pembelajaran. Dalam hal ini yang dimaksud yaitu multimedia berbasis *powerpoint*.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada setiap jenjang pendidikan harus memiliki pembatasan-pembatasan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Khusus untuk IPS SD, materi pelajaran dibagi atas dua bagian, yakni materi sejarah dan materi pengetahuan sosial (Sapriya, 2012: 43). Mengingat banyaknya cakupan materi dalam pembelajaran IPS SD, maka demi tercapainya tujuan

pembelajaran diperlukan program pendidikan IPS yang komprehensif. Sapriya (2012: 48) mengatakan bahwa program pendidikan IPS yang komprehensif adalah program yang mencakup 4 dimensi meliputi:

- 1) Dimensi pengetahuan (*knowledge*)
- 2) Dimensi keterampilan (*skill*)
- 3) Dimensi nilai dan sikap (*values and attitudes*)
- 4) Dimensi tindakan (*actions*)

## **6. Motivasi Belajar IPS**

Berdasarkan bahasan mengenai pengertian motivasi belajar dan pembelajaran IPS yang telah dijelaskan sebelumnya, telah diketahui bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri maupun dari luar diri seseorang yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku agar tetap fokus terhadap tujuan yang telah ditetapkan yang merupakan suatu proses yang diusahakan secara sengaja untuk merubah tingkah laku seseorang melalui pengalaman, pengetahuan dan interaksi seseorang dengan lingkungannya dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan pembelajaran IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora (Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan ilmu sosial lainnya), bertujuan untuk membina warga negara yang baik, serta merupakan kegiatan dasar-dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia.

Jadi, secara sederhana dapat diartikan bahwa motivasi belajar IPS

adalah dorongan yang muncul baik dari dalam diri maupun dari luar diri seorang siswa untuk belajar IPS. Motivasi belajar IPS tersebut dapat ditumbuhkan dengan penggunaan media.

## **B. Kajian tentang Multimedia Berbasis *Powerpoint***

### **1. Pengertian Media**

Dalam proses pembelajaran, sebaiknya guru menggunakan media dalam menyampaikan materi atau bahan ajar kepada siswa agar materi atau bahan ajar tersebut dapat diterima dan diserap dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat untuk proses belajar mengajar (Ahmad Rohani, 1997: 3).

Menurut Gagne, media merupakan komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Robertus Angkowo & A. Kosasih, 2007: 10). AECT "*Assosiation of Education and Communication Technology, 1997*" (Robertus Angkowo & A. Kosasih, 2007: 10) memberikan pengertian bahwa media merupakan segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Heinich dan kawan-kawan (Azhar Arsyad, 2006: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima, jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Namun apabila media itu membawa pesan-pesan atau

informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Media yang digunakan didalam proses pembelajaran dapat disesuaikan dan dirancang oleh guru dengan bermacam variasi, sehingga pesan atau materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa secara optimal.

## **2. Jenis-jenis Media**

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media dalam perkembangannya tampil dengan berbagai jenis dan format antara lain dalam bentuk modul, cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, *software* komputer, dan lain-lain, masing-masing dengan ciri dan kemampuannya sendiri. Maka dari itu, kemudian muncul usaha-usaha penataan atau pengelompokkan media atau klasifikasi media.

Wina Sanjaya (2006: 170) mengelompokkan media ke dalam beberapa karakteristik pembagiannya.

1) Dilihat dari sifatnya media dibagi menjadi:

a) Media Auditif

Media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara.

b) Media Visual

Media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.

c) Media Audio Visual

Jenis media yang dapat menampilkan gambar untuk dilihat

dan juga suara untuk didengarkan. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik sebab mengandung kedua unsur jenis media.

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dibagi menjadi:

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio, dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film *slide*, film, dan video.

3) Dilihat dari teknik pemakaiannya

- a) Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Media demikian memerlukan alat khusus seperti film proyektor, *slide* proyektor, OHP, dan komputer. Tanpa adanya alat-alat tersebut, media-media tersebut tidak dapat berfungsi.
- b) Media yang tidak diproyeksikan khusus, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman (2012: 20-23), berdasarkan kesamaan ciri atau karakteristiknya, media dibagi menjadi beberapa jenis antara lain:

1) Taksonomi Menurut Rudy Bretz

Bretz mengidentifikasi ciri utama media menjadi tiga unsur

pokok yaitu suara, visual, dan gerak.

## 2) Hirarki Media Menurut Duncan

Hirarki ini dapat dijelaskan bahwa semakin rumit jenis media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pengadaannya, tetapi juga semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sasarannya. Sebaliknya, semakin sederhana media yang digunakan, semakin murah biayanya, pengadaannya semakin mudah, sifat penggunaannya lebih khusus, dan lingkup sasarannya lebih terbatas.

## 3) Taksonomi menurut Briggs

Taksonomi ini lebih mengarah pada karakteristik menurut stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkannya daripada dari medianya sendiri, yaitu kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan transmisinya.

## 4) Taksonomi menurut Gagne

Gagne membuat 7 macam pengelompokkan media, yaitu : benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Dina Indriana (2011:56) mengklasifikasikan media pengajaran berdasarkan analisis bentuk cara penyajiannya sebagai berikut:

- 1) grafis, bahan cetak, dan gambar diam,
- 2) media proyeksi diam,
- 3) media audio,
- 4) media gambar hidup/film,
- 5) media televisi, dan
- 6) multimedia.

Berdasarkan uraian tentang klasifikasi media pembelajaran, di atas maka *powerpoint* termasuk dalam multimedia. Karena dalam aplikasi ini dapat menampilkan pesan atau materi berupa teks, gambar, animasi, maupun video. Penyajian materi dalam bentuk *powerpoint* sangat mudah karena selain pengolahan datanya dilakukan melalui bantuan komputer atau laptop, *powerpoint* juga dapat didesain dengan menambahkan animasi pada tampilan sesuai dengan materi yang disampaikan.

### **3. Multimedia Berbasis *Powerpoint***

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya tentang jenis-jenis media, media terbagi menjadi berbagai macam jenis. Berbagai macam jenis media tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Gabungan dari beberapa jenis media tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang disebut sebagai multimedia.

Hackbarth (Winarno, 2009:6) multimedia merupakan suatu gabungan beberapa media yang digunakan dalam menyampaikan informasi berupa teks, grafis, atau animasi grafis, *movie*, *video*, dan *audio*. Sependapat dengan pengertian multimedia tersebut, Donna Robinson menyatakan bahwa multimedia dimaknai sebagai pengajaran/pembelajaran berbantuan komputer atau penyajian pembelajaran yang menggabungkan teks, grafis, video, dan audio (Winarno, 2009:7). Penggunaan multimedia memungkinkan penggabungan beberapa macam media ke dalam suatu kesatuan yang utuh, sehingga sangat menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud dengan multimedia suatu gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio, video yang dapat dikreasikan sedemikian rupa sehingga dapat menampilkan sajian yang menarik bagi siswa. Sajian tampilan yang menarik bagi siswa tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Menurut Daryanto (2010: 163), *powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Berikut ini adalah penjelasan multimedia berbasis *powerpoint* menurut beberapa ahli. Menurut Risky Ilham (2004: 8), *powerpoint* adalah program aplikasi yang berfungsi untuk membuat presentasi dalam bentuk *slide-slide*. Dalam pengertian ini, *slide* yang dimaksud adalah tampilan halaman yang ada dalam tampilan *powerpoint*. Pengertian yang senada juga terdapat dalam Kamus lengkap Dunia komputer (Wahana Komputer, 2002: 341), bahwa *powerpoint* adalah perangkat lunak aplikasi yang mengolah suatu gagasan atau pemikiran ke dalam sebuah presentasi. Presentasi tersebut akan disimpan dalam *file* yang terdiri dari sejumlah *slide*. Masing-masing *slide* dapat menampilkan teks, grafik, gambar, tabel, bagan organisasi dan lain-lain. Daryanto (2010: 67) mengatakan *powerpoint* adalah salah satu program aplikasi untuk media presentasi.

Perbedaan antara media presentasi dengan media pada umumnya adalah pada media presentasi pesan atau materi yang disampaikan dikemas



dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat presentasi berupa proyektor untuk menampilkan pesan atau materi berupa teks, gambar, animasi, maupun video yang dikombinasi secara utuh. Apabila dalam tampilan *powerpoint* akan ditambahkan efek suara, maka perlu alat tambahan berupa *speaker*.

Berdasarkan pengertian-pengertian mengenai multimedia dan *powerpoint* di atas, maka yang disebut multimedia berbasis *powerpoint* adalah gabungan dari beberapa jenis media seperti teks, gambar, grafis, animasi, audio, video sebagai salah satu sarana penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Informasi tersebut gabungan dalam bentuk *slide-slide* dengan berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, video, suara, dan gambar, serta animasi yang dapat diolah sendiri sesuai kebutuhan dan kreativitas penggunaanya yang kesemuanya dapat ditampilkan melalui perangkat presentasi berupa proyektor dan *speaker*.

#### **4. Manfaat dan Fungsi Multimedia Berbasis *Powerpoint***

Penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* secara baik dan tepat dalam proses pembelajaran akan memberikan manfaat yang sangat penting bagi guru maupun siswa. Hal ini mengingat bahwa terdapat beberapa fungsi media pembelajaran. Penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* secara baik dan tepat dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat yang sangat penting bagi guru maupun siswa. Hal ini mengingat bahwa terdapat beberapa fungsi media pembelajaran. Kemp dan Dayton 1985 (Martinis Yamin, 2010: 200-203) mengidentifikasi tidak kurang

dari delapan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Dalam menerima sebuah materi pelajaran, siswa akan memiliki penafsiran yang berbeda-beda mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru. Melalui media, penafsiran-penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio), dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendiskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau prosedur yang bersifat abstrak, dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap. Adanya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, maka dapat meningkatkan motivasi.

3) Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif

Media harus dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa adanya media, guru cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Sehingga kelas tidak hanya didominasi oleh guru tetapi siswa juga turut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

4) Menghemat waktu belajar

Seringkali guru menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk menjelaskan suatu materi. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu

sebanyak itu jika guru memanfaatkan media pembelajaran dengan baik.

5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.

6) Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan guru.

7) Dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran

Dengan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.

8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Ketika media digunakan, guru tidak perlu mengulang-ulang materi yang telah disampaikan. Selain itu, dengan media dapat mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberi perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dalam pembelajaran. Peran guru dapat ditingkatkan, selain menjadi pengajar, guru juga dapat berperan sebagai konsultan, penasehat, atau manajer pembelajaran.

Wina Sanjaya (2006: 169) menjelaskan beberapa fungsi media:

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, video, film, sehingga dapat dijadikan sebagai sebuah dokumen yang dapat diputar sewaktu-waktu untuk digunakan sebagai media. Dengan demikian dalam pembelajaran IPS guru dapat memberikan penjelasan tentang lingkungan alam dan buatan melalui tayangan video maupun gambar.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak dapat ditampilkan di dalam kelas, atau tidak mungkin menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang, bahkan media dapat digunakan untuk melihat gerakan suatu objek yang terlalu cepat untuk diamati dengan cara melambatkannya, atau mempercepat gerakan suatu objek dengan cara mempercepatnya.

3) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan

Dengan menggunakan media pembelajaran, dapat dijadikan sebagai sarana untuk memperkenalkan siswa dengan lingkungan belajar siswa. Sehingga selama proses pembelajaran, dengan memanfaatkan media yang dapat dibawa kemana saja dan kapan saja,

guru dapat mengkombinasikan kegiatan pembelajaran dengan mengatur kegiatan belajar berinteraksi langsung dengan lingkungan.

4) Mengatasi batas ruang kelas

Media dapat digunakan untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami secara langsung oleh peserta didik. Seperti halnya menampilkan objek yang terlalu besar bila dibawa ke kelas, memperbesar atau memperjelas objek yang tidak dapat diamati langsung dengan mata telanjang, memperlambat gerakan yang terlalu cepat, menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks, bahkan memperjelas bunyi yang terlalu pelan.

5) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru

Dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah disusun dan dirancang sedemikian rupa membuat siswa bertemu dengan sebuah pengalaman baru. Dengan adanya sesuatu yang baru tersebut, dapat merangsang keinginan siswa untuk mempelajari media yang dianggap baru tersebut.

6) Dapat mengontrol kecepatan belajar siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat mengontrol secara langsung cepat lambatnya proses suatu pembelajaran. Sehingga dengan adanya kontrol yang baik dari guru, maka tujuan dari proses pembelajaran juga dapat dikontrol dengan baik.

Pemanfaatan media pembelajaran yang baik dapat memungkinkan untuk guru menyampaikan materi pelajaran secara maksimal. Media pembelajaran sangat membantu dalam kegiatan belajar. Guru juga dapat menyajikan contoh dalam materi yang diperlukan untuk kegiatan belajar secara jelas. Guru dapat memanfaatkan kelebihan-kelebihan dari media pembelajaran untuk menyajikan materi secara jelas dan konkret, sehingga dapat disesuaikan dengan keadaan dan karakteristik siswa. Uraian mengenai manfaat dan fungsi media pembelajaran di atas, menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan menarik. Agar penyampaian pembelajaran lebih bermanfaat maka guru tidak boleh salah memilih media.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat bermanfaat untuk merangsang kegiatan belajar siswa, memperlancar interaksi antara guru dengan siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, serta dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa. Media yang dimaksud di sini adalah multimedia berbasis *powerpoint*. Penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* pada mata pelajaran IPS dengan materi lingkungan alam dan buatan membuat kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan salah satu kelebihan dari *powerpoint* sebagai multimedia pembelajaran adalah adanya peningkatan perhatian peserta

didik terhadap kegiatan belajar mengajar. Adanya peningkatan perhatian tersebut dapat menjadi faktor pemicu munculnya motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan multimedia berbasis *powerpoint* seperti yang telah diuraikan di atas memberikan banyak keuntungan bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## **5. Prinsip-prinsip Penggunaan Multimedia Berbasis *Powerpoint***

Penggunaan multimeida berbasis *powerpoint* harus memperhatikan prinsip-prinsip penataannya sebagai salah satu bentuk media visual. Adapun prinsip-prinsip penataan media visual menurut Azhar Arsyad (2006: 107-109) adalah sebagai berikut:

### **1) Prinsip kesederhanaan**

Secara umum kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam satu media visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami pesan yang disampaikan. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi lagi dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami, demikian pula teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi. Kata-kata yang digunakan seharusnya memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca tidak terlalu

beragam. Begitu pula dengan kalimat-kalimat yang juga ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti.

## 2) Prinsip keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan agar mudah dalam memahami pesan dan informasi yang dikandung dalam media visual tersebut.

## 3) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, ruang penekanan dapat memberikan unsur terpenting dalam media visual.

## 4) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan bahan meskipun tidak keseluruhannya sistematis. Keseimbangan yang keseluruhannya sistematis disebut keseimbangan formal. Keseimbangan visual memerlukan daya imajinasi dan kemampuan bereksperimen secara kreatif agar visualnya dapat menarik perhatian siswa. Unsur-unsur visual yang perlu dipertimbangkan dalam proses



pembuatan *powerpoint* adalah bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna.

Selain prinsip-prinsip di atas yang perlu diperhatikan selanjutnya adalah langkah-langkah pembuatan multimedia berbasis *powerpoint*. Hal ini dimaksudkan agar media ini dapat bermanfaat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun tahap-tahap pembuatan multimedia berbasis *powerpoint* menurut Ketut (2009: 12) sebagai berikut:

a) Tahap menyiapkan materi presentasi yang akan dibuat, meliputi:

- (1) mengumpulkan materi
- (2) mempelajari materi dan membuat ringkasannya
- (3) menambahkan keterangan lain yang diperlukan
- (4) membuat *outline*

b) Tahap membuat naskah presentasi *powerpoint*

Setelah data-data presentasi selesai dipersiapkan, maka saatnya membuat naskah presentasi *powerpoint* melalui komputer.

c) Tahap menampilkan hasil *powerpoint*

Pada langkah ini guru menampilkan naskah presentasi *powerpoint* di depan kelas. Guru menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan media yang digunakan.

Dalam tahapan-tahapan pembuatan multimedia berbasis *powerpoint*, sumber materi tersebut dapat diperoleh dari internet, surat

kabar *online*, Buku Sekolah Elektronik (BSE), artikel, foto, atau sumber lain yang didapat dari buku pegangan siswa.

## **6. Kelebihan Multimedia Berbasis *Powerpoint***

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Menurut Daryanto (2010: 164), penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks, maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh tentang informasi bahan ajar yang tersaji.
- 3) Pesan informasi secara visual akan mudah dipahami oleh siswa.
- 4) Guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD/disket/*flashdisk*), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Menurut Ketut (2009: 6), beberapa kelebihan yang dimiliki multimedia berbasis *powerpoint* sebagai berikut.

- 1) Dapat menyajikan teks, gambar, foto, animasi, audio dan video, sehingga lebih menarik.
- 2) Dapat menjangkau kelompok banyak.

- 3) Tempo dan cara penyajian dapat disesuaikan.
- 4) Penyajiannya masih bisa bertatap muka.
- 5) Dapat digunakan secara berulang-ulang.

Melihat beberapa kelebihan yang ada dalam multimedia berbasis *powerpoint*, maka guru hendaknya dapat memilih dan mempertimbangkan multimedia berbasis *powerpoint* sebagai media alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran media tersebut sangat efektif digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

### **C. Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar**

Usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Sebagai organisme yang sedang tumbuh dan berkembang, anak memiliki cara tersendiri dalam mempersepsi, memahami dan mereaksi sesuatu yang sejalan dengan usianya. Dalam ilmu psikologi ini disebut sebagai tahap perkembangan. Tahap perkembangan intelektual anak, dimulai ketika anak sudah dapat berfikir dan mampu mencapai hubungan antara kesan dan logis. Perkembangan intelektual ini biasanya dimulai pada masa anak-anak yang memasuki sekolah dasar (7-11 tahun). Jika mengacu pada pembagian tahap perkembangan anak, berarti anak usia sekolah dasar berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun).

Menurut Piaget, perkembangan anak usia SD masih berada pada tahap operasional konkret yaitu antara umur 7-11 tahun. Pada rentan usia tersebut, umumnya anak SD memiliki sifat antara lain: (1) memiliki rasa ingin tahu yang kuat, (2) senang bermain dalam suasana yang

menggembirakan, (3) mengatur dirinya sendiri, mengeksplorasi sehingga suka mencoba-coba, (4) memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi, tidak suka mengalami kegagalan, (5) akan belajar efektif, bila merasa senang dengan situasi yang ada, dan (6) belajar dengan cara bekerja dan mengajarkan apa yang ia bisa pada temannya (Maslichah Asy'ari, 2006: 38).

Oleh karena itu, anak usia SD masih berada dalam tahap berpikir konkret, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta berkeinginan untuk berkumpul dan berkelompok dengan situasi yang menyenangkan. Situasi tersebut perlu dimanfaatkan dan difasilitasi agar proses belajar anak lebih bermakna sehingga motivasi belajar siswa semakin tinggi.

Sementara itu, Maslichah Asy'ari (2006: 38) berpendapat bahwa masa perkembangan intelektual anak SD dibedakan menjadi dua fase. Fase tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1) Fase kelas rendah (6-9 tahun) atau kelas 1 s/d 3

Siswa kelas rendah memiliki kekhasan antara lain:

- a) Penalarannya bersifat transduktif artinya bukan induktif dan bukan deduktif, melainkan bergerak dari suatu yang khusus ke hal yang khusus lagi,
- b) Tidak dapat berfikir reversibel atau bolak-balik, artinya tidak bisa berfikir ke titik awal,
- c) Bersifat egosentris yang artinya memandang sesuatu dari sudut pandang dirinya sendiri,
- d) Belum memiliki pengertian kekekalan materi, dan
- e) Belum bisa berfikir secara abstrak.

2) Siswa kelas atas (9-12 tahun) atau kelas 4 s/d 6

Pada tahap usia ini anak memiliki kekhasan antara lain:

- a) Dapat berfikir reversibel atau bolak-balik,
- b) Dapat melakukan pengelompokan dan menentukan urutan, dan
- c) Telah mampu melakukan operasi logis, tetapi pengalaman yang dipunyai masih terbatas.

Berdasarkan uraian di atas, siswa kelas III sekolah dasar tergolong dalam siswa kelas rendah dengan rentan usia 6-9 tahun. Oleh karena itu mereka lebih mudah belajar jika disajikan objek konkret atau gambar-gambar objek konkret. Guru dalam memberikan materi pelajaran hendaknya menggunakan variasi media pembelajaran, yaitu media yang dapat menampilkan gambar-gambar realistik dan konkret untuk memudahkan siswa menerima informasi dari materi yang disampaikan sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar. Guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang menarik, mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

#### **D. Pengaruh Multimedia Berbasis *Powerpoint* terhadap Motivasi Belajar IPS**

Dalam proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas, peran motivasi sangat penting. Artinya motivasi sangat berguna untuk mendorong siswa melakukan kegiatan belajar, sehingga pada akhirnya prestasi belajar siswa dapat dicapai secara maksimal (Sugiyono, 1999: 37). Apabila di dalam proses pembelajaran siswa belum memiliki motivasi, maka inilah tugas guru

untuk membangkitkan motivasi belajar pada siswa. Terdapat banyak cara untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan media dan metode yang tepat sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah multimedia berbasis *powerpoint*. Dalam penggunaan multimedia berbasis *powerpoint*, guru dapat secara leluasa menerapkan berbagai metode mengajar yang menarik untuk menyampaikan materi sehingga tercipta suasana yang menyenangkan bagi siswa.

Multimedia berbasis *powerpoint* merupakan pilihan yang tepat bagi guru untuk pemilihan metode tanya jawab, presentasi, demonstrasi dan metode lainnya yang sesuai. Penggunaan cara tersebut dapat menarik perhatian siswa sehingga menggugah imajinasi serta kreatifitas berfikir siswa yang dapat menimbulkan motivasi belajar bagi siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Tabrani mengatakan bahwa siswa yang mempunyai motivasi yang kuat dalam belajarnya, maka ia akan menunjukkan minatnya, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan belajar atau pendidikan yang sedang dilaksanakan. Adanya minat belajar yang kuat dari siswa akan semakin membuat aktivitas belajar menjadi efektif (Sugiyono, 1999: 38). Multimedia berbasis *powerpoint* merupakan media yang dapat membantu aktivitas belajar sehingga proses pembelajaran yang dilakukan menjadi efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* sebagai alat bantu

mengajar guru yang mampu menampilkan teks, gambar, tabel, animasi maupun video, penyampaian materi materi pelajaran juga bervariasi. Selain mendengarkan penjelasan guru, siswa juga bisa mencatat materi pelajaran yang dipresentasikan melalui LCD proyektor di depan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, selain menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan, siswa juga termotivasi dalam belajar.

#### **E. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Berbasis *Powerpoint***

Penerapan multimedia berbasis *powerpoint* dalam kegiatan belajar memerlukan strategi yang dapat membantu guru untuk mempermudah serta membuat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia tersebut dapat berjalan dengan sistematis.

Arief S. Sadiman, dkk. (2012: 100) menyebutkan langkah-langkah pengembangan media berbantuan komputer, yaitu:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
2. Merumuskan tujuan instruksional (*instruksional obyektif*) dengan operasional dan khas
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
5. Menulis naskah media
6. Mengadakan tes dan revisi

Tahapan atau langkah-langkah pembelajaran berbasis komputer model tutorial (dikutip dari sakilaloveibnu.blogspot.com, 2012) adalah sebagai berikut:

1. Penyajian informasi (*presentation of information*), yaitu berupa materi

- pelajaran yang akan dipelajari siswa.
2. Pertanyaan dan respon (*question of reponses*), yaitu berupa soal-soal yang harus dikerjakan siswa.
3. Penilaian repons (*judging of responses*), yaitu komputer akan memberikan respons atas jawaban yang diberikan siswa.
4. Pemberian balikan respons (*providing feedback about responses*), yaitu setelah selesai, program akan memberikan balikan. Apakah telah sukses/berhasil atau harus mengulang.
5. Pengulangan (*remediation*)
6. Segmen pengaturan pelajaran (*sequencing lesson segment*)

Syaiful Bahri Djamarah (2013: 136) mengungkapkan enam urutan kegiatan yang dapat diterapkan untuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia:

1. Merumuskan tujuan
2. Persiapan guru
3. Persiapan kelas
4. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media
5. Langkah kegiatan belajar siswa
6. Langkah evaluasi pengajaran

Penulis mengembangkan enam langkah ini sebagai kisi-kisi observasi yang dapat dilihat pada bab tiga untuk selanjutnya dikembangkan menjadi instrumen penelitian.

## **F. Kerangka Pikir**

Proses pembelajaran yang banyak dijumpai saat ini sering kali didominasi oleh guru sebagai sumber ilmu pengetahuan dan metode yang digunakan adalah metode ceramah. Bagi siswa hal tersebut terkesan kurang menarik dan menyenangkan. Hal serupa terjadi di kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara, khususnya pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Lingkungan Alam dan Buatan. Hal tersebut berdampak pada motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa motivasi belajar IPS

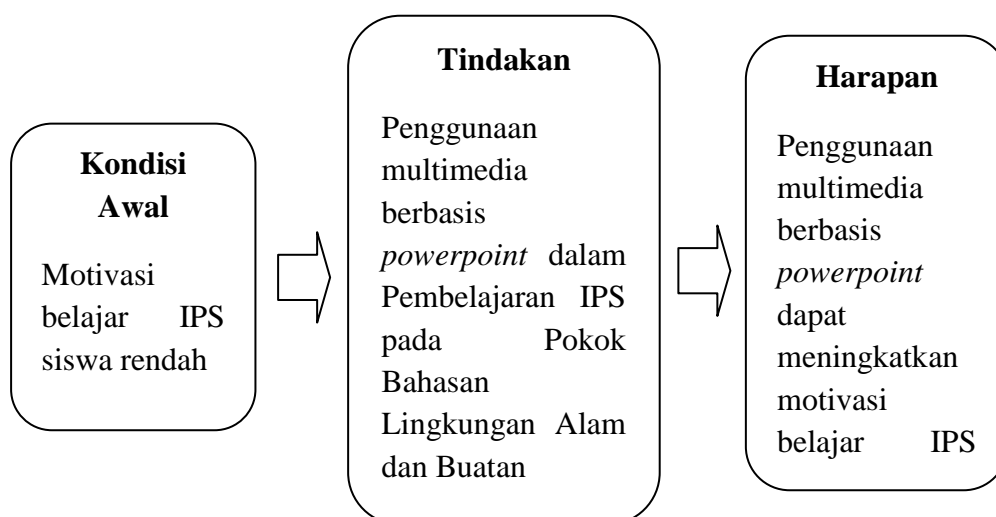


siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara rendah. Jika ditelaah secara mendalam, keberhasilan dalam belajar tidak semata-mata ditentukan oleh guru tetapi juga faktor lain seperti faktor motivasi yang ada dalam diri siswa (motivasi internal) yang dapat berupa dorongan (motivasi) untuk berhasil dan faktor motivasi yang berasal dari luar diri siswa (motivasi eksternal) yang meliputi orang tua, masyarakat, guru, metode dan media pembelajaran. Jika dilihat dari kedua faktor yang telah disebutkan di atas (motivasi internal dan eksternal), yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah motivasi dan media pembelajaran. Kedua faktor tersebut memiliki pengaruh yang saling berkaitan satu sama lain. Misalnya dalam proses pembelajaran, apabila seorang guru menggunakan media pembelajaran yang menarik sebagai alat bantu mengajar dan dapat berkomunikasi dengan baik pada saat penyajiannya, maka siswa termotivasi dan lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga secara tidak langsung mempengaruhi hasil belajarnya.

Penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara dalam memahami materi mata pelajaran IPS khususnya untuk materi lingkungan alam dan buatan. Pada hakikatnya mata pelajaran IPS di SD merupakan suatu penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yang mana dalam proses pembelajarannya membutuhkan media pembelajaran untuk memberikan gambaran secara nyata dari materi yang dipelajari. Multimedia

berbasis *powerpoint* dapat menjawab kebutuhan tersebut. Multimedia berbasis *powerpoint* memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar atau foto bahkan video yang dapat ditampilkan apabila guru tidak dapat menyajikan objek secara konkret pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* tersebut sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada masa operasional konkret. Siswa kelas III sekolah dasar secara alami masih berpikir secara konkret, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu, serta berkeinginan untuk belajar dalam situasi yang menarik dan menyenangkan. Situasi seperti ini harus dimanfaatkan guru. Guru sebisa mungkin mengemas proses pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran IPS dapat mempermudah guru dalam mengajar, menarik perhatian siswa, dan memudahkan siswa dalam memahami dan mengerti materi yang diajarkan, sehingga motivasi belajar siswa juga dapat meningkat.



## **G. Hipotesis Tindakan**

Bertolak dari kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan motivasi belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara yang menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*.

## **H. Definisi Operasional Variabel**

1. Motivasi belajar IPS adalah daya penggerak psikis dari dalam diri (intrinsik) atau dari luar diri (ekstrinsik) siswa untuk dapat melakukan kegiatan belajar IPS yang di antaranya ditandai dengan munculnya perhatian, hubungan, rasa percaya diri, dan kepuasan.
2. Multimedia berbasis *powerpoint* adalah gabungan berbagai macam bentuk media seperti media suara, gambar, video, teks, dan animasi yang digunakan sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi dalam proses pembelajaran yang berupa program atau aplikasi komputer yang dirancang untuk menyampaikan materi dalam bentuk *slide-slide*.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Peneliti bekerjasama dengan guru kelas untuk melakukan penelitian. Guru hanya bertindak sebagai pengajar dan peneliti bertindak sebagai pengamat atau observer (Suharsimi Arikunto, 2008: 17). Dalam hal ini, pihak yang melakukan tindakan adalah guru sendiri yaitu guru kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara, sedangkan pihak yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti. Selain itu, peneliti juga bekerjasama dengan guru sejak melakukan perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* pada pokok bahasan lingkungan alam dan buatan.

#### **B. Setting Penelitian**

Setting penelitian dalam penelitian ini adalah di dalam kelas yang dilakukan pada kelas III SD Negeri 2 Punggelan. Siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan. terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan dengan rata-rata usia 8-10 tahun. Tingkat kemampuan kognitif siswa beragam, ada tinggi, sedang dan rendah. Tempat duduk siswa dalam penelitian ini ditata secara berkelompok membentuk huruf U. Komponen media pembelajaran yang berupa proyektor diletakan di depan kelas. Penataan ruang kelas

dilakukan sebelum mata pelajaran berlangsung, sehingga tidak mengurangi jam pelajaran. Siswa menempati tempat duduk masing-masing, dan guru dapat mengoperasikan media pembelajaran untuk memulai proses pembelajaran. Sedangkan observer berada di dalam kelas untuk mengamati proses pembelajaran ketika proses pembelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan berlangsung.

### **C. Subjek Penelitian**

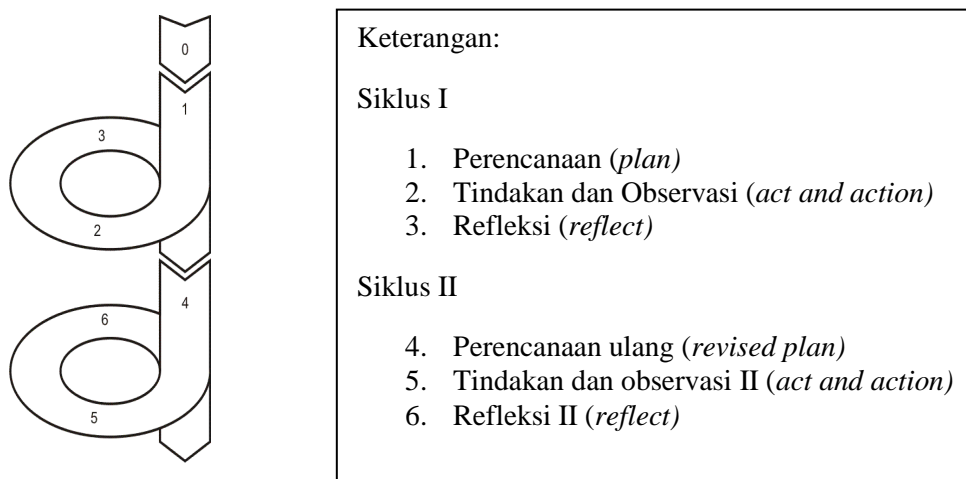
Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara. Alasan penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 2 Punggelan adalah karena sekolah tersebut memenuhi kriteria peneliti untuk dijadikan subjek penelitian. Kriteria yang dimaksud adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan memiliki permasalahan motivasi belajar yang rendah dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran IPS. Sehingga layak untuk dilakukan penelitian di sekolah tersebut.

### **D. Objek Penelitian**

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah motivasi belajar IPS. Alasan peneliti menjadikan motivasi belajar IPS sebagai obyek penelitian dikarenakan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan masih rendah.

## E. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang dikutip dari buku Arikunto (2008: 92) tiap-tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi:



**Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2008: 92)**

Keterangan :

### 1. Perencanaan (*planing*)

Peneliti mengajukan permohonan ijin kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk melakukan penelitian. Kemudian peneliti berkolaborasi dengan guru kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara dalam merancang tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas III yang dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Peneliti dan guru menentukan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal pembelajaran IPS kelas III di SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara.

- b. Menentukan SK dan KD sesuai dengan silabus kelas III.
  - c. Menentukan pembatasan materi yang diberikan, menyesuaikan KD yang telah disepakati. Pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian ini ialah lingkungan alam dan buatan.
  - d. Menentukan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.
  - e. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat serangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*.
  - f. Mempersiapkan media pembelajaran yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Tindakan (*acting*) dan Pengamatan (*observing*)

Penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu melaksanakan tindakan di kelas. Pelaksanaan yang dilakukan oleh peneliti dan guru, harus sesuai dengan apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, namun juga tetap harus berlaku wajar, dan tidak dibuat-buat. Kegiatan yang dilakukan tahap ini adalah selama proses pembelajaran IPS berlangsung, guru mengajar siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan peneliti mengobservasi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan.

Pada dasarnya proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* yang dijabarkan sebagai berikut.

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*.
- b. Mengaitkan kegiatan pembelajaran IPS dengan kegiatan sehari-hari.
- c. Mempersiapkan perlengkapan berupa multimedia berbasis *powerpoint* untuk mengajar IPS.
- d. Menyiapkan materi ajar IPS.
- e. Mengkondisikan siswa agar siap memulai pelajaran IPS.
- f. Mengatur tatanan ruang kelas.
- g. Menjelaskan kepada siswa tentang proses pembelajaran IPS yang dilakukan dengan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint*.
- h. Memanfaatkan multimedia berbasis *powerpoint* untuk menjelaskan materi lingkungan alam dan buatan secara keseluruhan.
- i. Memulai pembelajaran IPS dengan apersepsi.
- j. Memberikan kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri.
- k. Menyimpulkan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari.
- l. Memberi kesempatan bertanya kepada siswa berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari.
- m. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat



yang berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan.

n. Memberikan evaluasi kepada siswa.

Dalam tahap pengamatan, peneliti mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dan mencatat setiap hal yang terjadi selama proses pembelajaran. Catatan tersebut dijadikan sebagai data yang akurat untuk memperbaiki siklus berikutnya.

### 3. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti dapat mengetahui hasil dari tindakan yang telah dilakukan. Refleksi dilaksanakan peneliti berdiskusi dengan guru setelah pelaksanaan tindakan yaitu membahas kekurangan dan hambatan-hambatan yang terdapat pada hasil observasi dan angket motivasi belajar IPS tersebut, kemudian menentukan langkah-langkah perbaikan yang diterapkan pada siklus selanjutnya.

Ketiga tahap dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu suatu putaran kegiatan beruntun, yang kembali ke langkah semula. Jumlah siklus dalam sebuah penelitian, tergantung dengan masalah yang diselesaikan. Semakin kompleks masalah yang diselesaikan, semakin banyak siklus yang dilaksanakan. Jika pada siklus pertama belum sesuai dengan kriteria keberhasilan maka dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu kuesioner (angket) dan observasi (pengamatan).

### **1. Angket**

Kualitas suatu data penelitian, dipengaruhi oleh dua hal yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data (Sugiyono, 2011: 193). Oleh karena itu, instrumen yang telah teruji validitas dan reabilitasnya belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2011: 198). Metode angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert sebagai skala pengukurannya. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini fenomena sosial telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dalam skala Likert responden diminta menjawab suatu pernyataan dengan alternatif jawaban yang sesuai dengan data yang diperlukan oleh peneliti

## 2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Sugiyono (2011: 203) mengungkapkan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian yang dilakukan berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan dan dimana tempatnya. Observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti sudah tahu pasti tentang variabel yang diamati. Objek observasi dalam penelitian ini adalah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan observasi dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai pengamat atau observer.

### **G. Instrumen Penelitian**

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan data yang teliti dan akurat. Untuk itu, peneliti perlu mengembangkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data secara mudah, dan dengan hasil yang cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan peneliti adalah angket motivasi belajar IPS dan lembar observasi.

## 1. Angket Motivasi Belajar IPS

Penelitian ini menggunakan instrumen angket motivasi belajar IPS yang digunakan dengan tujuan untuk mengukur motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan. Suharsimi Arikunto (2008: 166) menyatakan bahwa angket disusun berdasarkan prosedur penyusunan instrumen seperti yang disampaikan di bawah ini:

### a. Penulisan item kuesioner atau butir soal

Kegiatan dalam penulisan butir soal yaitu penyusunan kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi angket dalam penelitian ini dikembangkan dari indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Keller (Suciati dan Irawan, 2001: 54-60) yang menyatakan adanya beberapa indikator motivasi:

#### 1) *Attention* (perhatian)

Perhatian siswa didorong rasa ingin tahu. Adanya perhatian siswa ditandai dengan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa juga mengerjakan perintah yang diinstruksikan guru selain itu siswa juga tekun mengikuti kegiatan pembelajaran.

#### 2) *Relevance* (kesesuaian/hubungan)

Adanya kesesuaian antara kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan siswa ditandai dengan siswa dapat merasakan kebermanfaatan kegiatan pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari siswa.

3) *Convidence* (rasa percaya diri)

Rasa percaya diri siswa dapat dilihat antara lain ketika mereka berani menyampaikan pendapatnya didepan kelas, siswa mau bertanya kepada guru, siswa mau menjawab pertanyaan guru serta siswa mampu bersosialisasi dengan teman-temannya.

4) *Satification* (kepuasan)

Motivasi diikuti dengan rasa puas atau kepuasan. Apabila siswa merasa puas yang ditandai dengan merasa senang belajar IPS, mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir, rasa keingin tahuan terpenuhi maka dapat dikatakan bahwa siswa telah memiliki motivasi.

Indikator di atas dapat dikembangkan menjadi kisi-kisi angket sebagai berikut:

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar IPS**

<b>Indikator</b>	<b>Pengembangan Indikator</b>	<b>Nomor Butir Positif</b>	<b>Nomor Butir Negatif</b>	<b>Jumlah</b>
1. Attention	a. Siswa mengerjakan perintah guru dalam pembelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan.	1	2	10
	b. Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan.	3	4	
	c. Siswa memperhatikan materi pelajaran IPS pokok bahasan	5	6	

Indikator	Pengembangan Indikator	Nomor Butir Positif	Nomor Butir Negatif	Jumlah
	lingkungan alam dan buatan yang diajarkan guru dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> . d. Siswa tekun mengikuti proses pembelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan. e. Siswa memahami materi pelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan yang diajarkan.	7  9	8  10	
2. Relevance	a. Siswa memahami konsep materi pelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan dengan baik. b. Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan. c. Siswa dapat merasakan kegiatan pembelajaran IPS bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. d. Siswa mengetahui tujuan pembelajaran IPS pada pokok bahasan lingkungan alam dan buatan. e. Siswa dapat menyelesaikan tugas dari guru berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan.	11  13  15  17  19	12  14  16  18  20	10
3. Convidence	a. Siswa berani bertanya tentang materi lingkungan alam dan	21	22	10

Indikator	Pengembangan Indikator	Nomor Butir Positif	Nomor Butir Negatif	Jumlah
	buatan yang diajarkan melalui multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	23	24	
	b. Siswa dapat menyelesaikan tugas pelajaran IPS yang diberikan guru secara mandiri.	25	26	
	c. Siswa mampu mengungkapkan pendapatnya.	27	28	
	d. Siswa dapat menilai tingkat keberhasilannya.	29	30	
	e. Siswa mampu bersosialisasi dan berdiskusi dengan teman sekelas.			
f. Satisfaction	a. Siswa menyukai kegiatan pembelajaran IPS.	31	32	10
	b. Siswa senang belajar IPS.	33	34	
	c. Siswa merasakan rasa keingintahuannya terpenuhi.	35	36	
	d. Siswa mengikuti proses pembelajaran IPS dari awal sampai akhir pelajaran.	37	38	
	e. Siswa tertarik dengan situasi belajar IPS dengan penggunaan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	39	40	
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>20</b>	<b>40</b>

Kisi-kisi di atas kemudian dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan dalam angket motivasi belajar IPS sebagai berikut.

**Tabel 3. Angket Motivasi Belajar IPS**

No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.				
2.	Saya menunda mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
3.	Saya hadir tepat waktu untuk mengikuti kegiatan				
4.	Saya ingin pelajaran IPS segera selesai.				
5.	Saya memperhatikan penjelasan guru dari awal sampai akhir.				
6.	Saya bermain saat guru mengajar IPS.				
7.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pembelajaran IPS.				
8.	Saya malas mengikuti kegiatan pembelajaran IPS.				
9.	Saya menjadi lebih paham materi IPS bila menggunakan media.				
10.	Saya sulit memahami materi IPS yang disampaikan guru bila menggunakan media.				
11.	Saya langsung paham dengan materi lingkungan alam dan buatan yang disampaikan guru.				
12.	Saya memerlukan pengulangan materi lingkungan alam dan buatan dari guru supaya memahami materi.				
13.	Saya dapat menjawab pertanyaan tentang materi lingkungan alam dan buatan dari guru.				
14.	Saya kesulitan menjawab pertanyaan dari guru tentang materi lingkungan alam dan buatan yang disampaikan guru.				
15.	Saya merasa materi lingkungan alam dan buatan yang saya pelajari dapat membantu saya memecahkan permasalahan saya dalam kehidupan sehari-hari.				



No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
16.	Saya merasa materi lingkungan alam dan buatan yang saya pelajari tidak				
17.	Saya dapat mengetahui manfaat sungai setelah mengikuti				
18.	Saya masih kurang memahami manfaat sungai setelah mengikuti kegiatan				
19.	Saya mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru sendiri.				
20.	Saya menyontek teman dalam mengerjakan tugas dari guru.				
21.	Saya berani bertanya kepada guru apabila belum memahami materi yang				
22.	Saya takut untuk menanyakan materi yang belum saya pahami.				
23.	Saya memerlukan bantuan orang lain dalam mengerjakan tugas dari guru.				
24.	Saya perlu membuka buku catatan ketika mengerjakan tugas.				
25.	Saya berani menyampaikan pendapat di depan kelas.				
26.	Saya merasa malu untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.				
27.	Saya yakin akan berhasil dalam kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti.				
28.	Saya merasa kurang yakin akan berhasil dalam kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti.				
29.	Saya merasa berdiskusi dengan teman lain tentang materi yang belum saya pahami sangat mengasikkan.				
30.	Saya merasa malu untuk berdiskusi dengan teman lain tentang materi yang belum saya pahami.				
31.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.				
32.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti tidak berguna.				
33.	Saya ingin belajar mata pelajaran IPS materi lingkungan alam lebih lama.				

No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
34.	Saya merasa mata pelajaran IPS lingkungan alam dan buatan dipahami				
35.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS dapat menjawab rasa ingin tahu saya.				
36.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti kurang menjawab rasa ingin tahu saya.				
37.	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan dari awal sampai akhir.				
38.	Saya hanya mengikuti kegiatan pembelajaran yang saya sukai saja.				
39.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan sangat menarik dan menyenangkan.				
40.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan sangat membosankan.				

Dalam mengisi angket motivasi belajar IPS, siswa diminta untuk memilih jawaban yang telah disediakan dengan cara memberikan tanda centang di kolom yang telah disediakan. Sistem penyekoran pada setiap item dalam angket menggunakan skala Likert sesuai dengan pendapat Nana Sudjana (2013: 81) yang menyatakan bahwa skala sikap dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolaknya, melalui rentangan nilai tertentu yang dibagi kedalam dua kategori yaitu pernyataan positif dan negatif. Kedua kategori tersebut kemudian dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Untuk butir positif, skor untuk setiap item pertanyaan adalah:

- a) Skor 4 untuk jawaban “selalu”
  - b) Skor 3 untuk jawaban “sering”
  - c) Skor 2 untuk jawaban “kadang-kadang”
  - d) Skor 1 untuk pernyataan “tidak pernah”
- 2) Untuk butir negatif, skor untuk setiap item pertanyaan adalah:
- a) Skor 1 untuk jawaban “selalu”
  - b) Skor 2 untuk jawaban “sering”
  - c) Skor 3 untuk jawaban “kadang-kadang”
  - d) Skor 4 untuk pernyataan “tidak pernah”

Adapun pernyataan dalam angket motivasi belajar yang dimaksud dapat dicontohkan sebagai berikut: “Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.”. Di dalam angket tersebut terdapat empat pilihan jawaban yaitu “selalu”, “sering”, “kadang-kadang”, dan “tidak pernah” yang dinyatakan dalam skor-skor. Apabila dalam angket motivasi belajar yang diberikan pada butir positif tersebut siswa menjawab “selalu” maka siswa mendapat skor 4, jika siswa menjawab “sering” mendapat skor 3, jika siswa menjawab “kadang-kadang” siswa mendapat skor 2, dan bila menjawab “tidak pernah” siswa menjawab skor 1. Sedangkan untuk pernyataan dalam angket motivasi belajar pada butir negatif berlaku sebaliknya. Jika siswa menjawab “selalu” maka siswa mendapat skor 1, jika siswa menjawab “sering” mendapat skor 2, jika siswa menjawab “kadang-kadang” siswa mendapat skor 3, dan jika menjawab “tidak pernah” siswa

menjawab skor 4.

b. Analisis hasil dan revisi

Pada tahap ini, angket dianalisis untuk mengetahui validitas dan reabilitas instrumen yang dapat dilakukan dengan mengkonsultasikannya kepada dosen ahli. Apabila dosen ahli menghendaki untuk dilakukan perubahan maka instrumen direvisi dan kemudian diajukan kembali kepada dosen ahli.

2. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran IPS

Lembar observasi digunakan untuk merekam setiap aktivitas yang terjadi selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah penyusunan lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Penulisan item atau butir observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa

Kegiatan dalam penulisan butir observasi yaitu penyusunan kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi observasi dalam penelitian dikembangkan berdasarkan teori-teori yang sudah dijelaskan pada kajian teori di bab II. Pedoman penyusunan kisi-kisi instrumen lembar observasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan teori Syaiful Bahri Djamarah (2013: 136) yang menyatakan ada enam urutan yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia:

- 1) Merumuskan tujuan
- 2) Persiapan guru

- 3) Persiapan kelas
- 4) Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media
- 5) Langkah kegiatan belajar siswa
- 6) Langkah evaluasi pengajaran

Berdasarkan teori tersebut, kemudian dikembangkan menjadi kisi-kisi observasi sebagai berikut

**Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Multimedia Berbasis *Powerpoint*.**

Indikator	Aktivitas Guru yang Diamati	Jumlah
1. Merumuskan tujuan	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan penggunaan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> . b. Guru mengaitkan kegiatan pembelajaran IPS dengan kegiatan sehari-hari.	2
2. Persiapan guru	a. Guru mempersiapkan perlengkapan berupa multimedia berbasis <i>powerpoint</i> untuk mengajar IPS. b. Guru mempersiapkan materi ajar IPS.	2
3. Persiapan kelas	a. Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pelajaran IPS. b. Guru mengatur tatanan ruang kelas.	2
4. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media	a. Guru menjelaskan kepada siswa tentang proses pembelajaran IPS yang akan dilakukan dengan penggunaan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> . b. Guru memanfaatkan media <i>powerpoint</i> untuk menjelaskan materi lingkungan alam dan buatan secara keseluruhan.	2
5. Langkah kegiatan belajar siswa	a. Guru memulai pembelajaran IPS dengan apersepsi. b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri. c. Guru menyimpulkan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari. d. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan yang	5

Indikator	Aktivitas Guru yang Diamati	Jumlah
	telah dipelajari. e. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat yang berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan.	
6. Langkah evaluasi pengajaran	a. Guru memberikan evaluasi kepada siswa.	1
<b>Jumlah</b>		<b>14</b>

Untuk lembar observasi aktivitas siswa dalam proses tindakan, menggunakan teori yang dikemukakan oleh Suciati dan Irawan (2001: 54) yang menyatakan adanya beberapa indikator motivasi yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (hubungan), *Convindence* (rasa percaya diri), dan *Satisfaction* (kepuasan) yang dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa dalam Proses Pembelajaran Menggunakan Multimedia Berbasis *Powerpoint*.**

Indikator	Aktivitas Siswa yang Diamati	Jumlah
1. <i>Attention</i>	a. Siswa memperhatikan guru saat proses pembelajaran IPS. b. Siswa memperhatikan materi pelajaran IPS saat guru menerangkan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> di depan kelas	2
2. <i>Relevance</i>	a. Siswa antusias dalam mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru. b. Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada pelajaran IPS saat diterangkan dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	2
3. <i>Convindence</i>	a. Siswa berani menyampaikan pendapatnya tentang materi IPS yang telah disampaikan. b. Siswa berani bertanya kepada guru tentang materi IPS yang telah disampaikan. c. Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi IPS yang telah disampaikan.	3
4. <i>Satisfaction</i>	a. Siswa memiliki perasaan senang pada pelajaran IPS saat pembelajaran menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	3

Indikator	Aktivitas Siswa yang Diamati	Jumlah
	b. Siswa mengikuti mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dari awal sampai akhir pelajaran. c. Siswa terpenuhi rasa keingintahuannya tentang materi IPS.	
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>

b. Analisis hasil dan revisi

Dalam tahap ini, hasil observasi dianalisis untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada setiap pertemuan dalam suatu siklus. Selanjutnya, peneliti dan guru berdiskusi untuk merevisi kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya dan melaksanakan hasil revisi pada pertemuan berikutnya.

3. Penilaian Multimedia berbasis *powerpoint*

a. Instrumen Penilaian Multimedia berbasis *powerpoint*.

Adapun penyusunan kisi-kisi instrumen untuk lembar penilaian multimedia berbasis *powerpoint* peneliti mengembangkan teori yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2006: 107) tentang prinsip-prinsip penataan media visual. Adapun prinsip-prinsip penataan media visual adalah sebagai berikut:

1) Prinsip kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam satu media visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa dalam menangkap dan memahami pesan yang disampaikan. Pesan atau informasi yang panjang atau

rumit harus dibagi-bagi lagi dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami, demikian pula teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi. Kata-kata yang digunakan seharusnya memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca tidak terlalu beragam. Begitu pula dengan kalimat-kalimat yang juga ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti.

## 2) Prinsip keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan agar mudah dalam memahami pesan dan informasi yang dikandung dalam media visual tersebut.

## 3) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap satu unsur yang menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, ruang penekanan dapat memberikan unsur terpenting dalam media visual.

## 4) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan bahan



meskipun tidak keseluruhannya sistematis. Keseimbangan yang keseluruhannya sistematis disebut keseimbangan formal. Keseimbangan visual memerlukan daya imajinasi dan kemampuan bereksperimen secara kreatif agar visualnya dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan teori tersebut, kemudian dikembangkan menjadi kisi-kisi observasi sebagai berikut.

**Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian tentang Multimedia Berbasis Powerpoint**

<b>Indikator</b>	<b>Aspek Media yang Diamati</b>	<b>Jumlah</b>
1.Kesederhanaan	a. Kejelasan huruf	1
	b. Kesesuaian background, gambar, animasi, dan warna huruf.	1
	c. Kualitas bahasa yang digunakan.	1
	d. Pemilihan gambar.	1
	e. Musik atau suara yang digunakan.	1
2.Keterpaduan	a. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.	1
	b. Keruntutan materi.	1
	c. Kesesuaian gambar dengan materi pelajaran.	1
3.Penekanan	a. Pemberian penekanan pada kata atau kalimat penting.	1
	b. Umpan balik	1
4.Keseimbangan	a. Tata letak.	1
	b. Gambar atau simbol yang digunakan sesuai dengan keadaan nyata	1
<b>Jumlah</b>		<b>12</b>

b. Analisis dan revisi

Pada tahap ini, media dianalisis untuk mengetahui validitas dan reabilitas media yang dilakukan dengan mengkonsultasikannya

kepada dosen ahli. Apabila dosen ahli menghendaki untuk dilakukan perubahan maka media direvisi dan kemudian diajukan kembali kepada dosen ahli.

## **H. Uji Validitas dan Reliabilitas**

Suharsimi Arikunto (2002: 144) memberikan pengertian validitas yaitu suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Sedangkan reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah cukup baik.

Dalam penelitian ini, uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan *expert judgement*. Alasan peneliti menggunakan *expert judgement* dalam uji validitas dan reliabilitas adalah berdasarkan pendapat Saifuddin Azwar (2013: 9) yang menyatakan bahwa validitas angket lebih ditentukan oleh kejelasan tujuan dan kelengkapan informasi yang hendak diungkapnya, sedangkan data hasil angket tidak perlu lagi diuji reliabilitasnya secara psikometrik. Berdasarkan pendapat tersebut maka untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen angket motivasi belajar IPS cukup dilakukan dengan dosen ahli. Adapun hasil *expert judgement* dapat dijelaskan sebagai berikut.

### **1. Angket Motivasi Belajar IPS**

Untuk menguji validitas angket motivasi belajar IPS, peneliti melakukan *expert judgement* yang dilakukan dengan dosen ahli yaitu

Bapak Agung Hastomo, M. Pd. *Expert judgement* dilakukan sebanyak tiga kali. Pada saat *expert judgement*, dosen ahli merekomendasikan untuk dilakukan revisi pada beberapa butir pernyataan dalam angket motivasi belajar IPS. Butir yang mengalami revisi antara lain adalah butir 5, 8, 9, 10, 11, 12, 17, 18, 19, 20, dan 31. Selanjutnya penulis melakukan revisi pada butir-butir pernyataan tersebut dan mengkonsultasikannya kembali dengan dosen ahli. Setelah itu, dosen ahli menyatakan bahwa instrumen motivasi belajar IPS telah valid dan reliabel sehingga dapat digunakan untuk penelitian. Adapun angket motivasi belajar IPS yang telah valid dan reliabel adalah sebagai berikut.

**Tabel 7. Lembar Angket Motivasi Belajar IPS yang telah Diuji Validitas dan Reliabilitasnya Melalui *Expert Judgement***

No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Saya mengerjakan tugas mata pelajaran IPS yang diberikan guru dengan baik.				
2.	Saya menunda mengerjakan tugas mata pelajaran IPS yang diberikan guru.				
3.	Saya hadir tepat waktu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPS.				
4.	Saya ingin pelajaran segera selesai ketika mata pelajaran IPS.				
5.	Saya memperhatikan penjelasan tentang materi IPS dari guru dari awal sampai akhir.				
6.	Saya bermain sendiri saat guru mengajar mata pelajaran IPS.				
7.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pembelajaran IPS.				
8.	Saya malas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPS.				

No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
9.	Saya menjadi lebih paham materi IPS bila menggunakan media.				
10.	Saya sulit memahami materi IPS yang disampaikan guru bila menggunakan media.				
11.	Saya langsung paham dengan materi lingkungan alam dan buatan yang disampaikan guru dalam pembelajaran IPS.				
12.	Saya memerlukan pengulangan pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan dari guru supaya memahami materi tersebut.				
13.	Saya dapat menjawab pertanyaan tentang materi lingkungan alam dan buatan dari guru dalam pembelajaran IPS.				
14.	Saya kesulitan menjawab pertanyaan dari guru tentang materi lingkungan alam dan buatan yang disampaikan guru dalam pembelajaran IPS.				
15.	Saya merasa pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan yang saya pelajari dapat membantu saya memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.				
16.	Saya merasa pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan yang saya pelajari tidak membantu saya memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.				
17.	Saya dapat mengetahui manfaat sungai setelah mengikuti pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan.				
18.	Saya kurang memahami manfaat sungai meskipun telah mengikuti kegiatan pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan.				
19.	Saya mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru sendiri.				
20.	Saya menyontek teman dalam mengerjakan tugas IPS dari guru.				
21.	Saya berani bertanya kepada guru apabila belum memahami materi IPS yang diajarkan.				

No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
22.	Saya takut untuk menanyakan materi IPS yang belum saya pahami.				
23.	Saya memerlukan bantuan orang lain dalam mengerjakan tugas IPS yang diberikan guru.				
24.	Saya perlu membuka buku catatan ketika mengerjakan tugas IPS.				
25.	Saya berani menyampaikan pendapat di depan kelas saat pembelajaran IPS.				
26.	Saya merasa malu untuk menyampaikan pendapat di depan kelas saat pembelajaran				
27.	Saya yakin akan berhasil dalam kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti.				
28.	Saya merasa kurang yakin akan berhasil dalam kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti.				
29.	Saya merasa berdiskusi dengan teman lain tentang materi yang belum saya pahami				
30.	Saya merasa malu untuk berdiskusi dengan teman lain tentang materi yang belum saya				
31.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti bermanfaat untuk				
32.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti tidak berguna.				
33.	Saya merasa senang belajar IPS materi lingkungan alam dan buatan.				
34.	Saya merasa mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan membuat saya jenuh.				
35.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS dapat menjawab rasa ingin tahu saya.				
36.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti kurang menjawab rasa				
37.	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan dari awal sampai akhir.				
38.	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran IPS jika pada materi yang menarik saja.				
39.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan sangat menarik dan menyenangkan.				
40.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan sangat membosankan.				

## 2. Multimedia Berbasis *Powerpoint*

Untuk mengetahui validitas media peneliti melakukan *expert judgement* dengan dosen ahli yaitu Ibu Unik Ambarwati, M. Pd. *Expert judgement* dilakukan sebanyak tiga kali. Hasil *expert judgement*, dosen ahli memberikan masukan agar multimedia berbasis *powerpoint* yang dibuat dimasukan unsur *scientific*, penambahan referensi buku bacaan, dan pemberian soal studi kasus. Kemudian peneliti merevisi multimedia berbasis *powerpoint* dan mengkonsultasikannya kembali dengan dosen ahli. Selanjutnya dosen ahli menyatakan bahwa multimedia berbasis *powerpoint* yang dibuat telah layak atau valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian. Adapun contoh gambar media *powerpopint* dapat dilihat pada lampiran.

### I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis motivasi siswa yang diperoleh melalui angket dan hasil observasi. Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan ialah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini disajikan dalam bentuk persen. Adapun data deskriptif dalam penelitian ini adalah menggunakan data kuantitatif secara verbal yaitu dengan membandingkan skor *pre-action* dan skor per siklus yang diperoleh subjek serta memperhatikan kondisi lain yang terjadi selama proses pemberian tindakan berlangsung melalui hasil pengamatan.

Jumlah butir dari angket motivasi ialah 40 butir. Pemberian skor dalam angket motivasi belajar siswa ialah 1 sampai 4. Dalam angket motivasi untuk butir positif, yaitu: selalu (skor 4), sering (skor 3), kadang-kadang (skor 2), dan tidak pernah (skor 1). Sedangkan untuk butir negatif, yaitu: selalu (skor 1), sering (skor 2), kadang-kadang (skor 3), dan tidak pernah (skor 4). Penentuan kategori kecenderungan skala motivasi belajar didasarkan pada ketentuan kategori menurut Saifuddin Azwar (2013: 149) sebagai berikut.

1.  $X \geq (\mu + 1,0 \sigma)$  = tinggi
2.  $(\mu - 1,0 \sigma) \leq X < (\mu + 1,0 \sigma)$  = sedang
3.  $X < (\mu - 1,0 \sigma)$  = rendah

Keterangan:

$\mu$  : mean ideal

$\sigma$  : standar deviasi

X : skor yang diperoleh

Selanjutnya, kategori tersebut disusun melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menentukan skor maksimum dan minimum yaitu 160 dan 40.

$$\begin{aligned} \text{a. Skor maksimum} &= 4 \times \text{Jumlah Butir} \\ &= 4 \times 40 \\ &= 160 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. Skor minimum} &= 1 \times \text{Jumlah Butir} \\ &= 1 \times 40 \\ &= 40 \end{aligned}$$

2. Menentukan Mean ideal yaitu 100.

$$\begin{aligned}\text{Mean Ideal} &= \frac{1}{2} (\text{Skor Maksimum} + \text{Skor Minimum}) \\ &= \frac{1}{2} (160 + 40) \\ &= \frac{1}{2} (200) \\ &= 100\end{aligned}$$

3. Menentukan Standar Deviasi yaitu 20.

$$\begin{aligned}\text{SD} &= \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}) \\ &= \frac{1}{6} (160 - 40) \\ &= \frac{1}{6} (120) \\ &= 20\end{aligned}$$

4. Mencari persentase skor angket motivasi belajar IPS siswa dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase skor siswa} = \frac{\text{jumlah skor tiap subyek}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Sesuai dengan rumus penghitungan kriteria yang telah disebutkan sebelumnya, maka kriteria penilaian untuk angket motivasi adalah sebagai berikut.

**Tabel 8. Kategori Penilaian Angket Motivasi Belajar Siswa**

<b>Rentang Skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori Motivasi</b>
$X \geq 120$	$\geq 75\%$	Tinggi
$80 \leq X < 120$	$50\% \leq X < 75\%$	Sedang
$X < 80$	$< 50\%$	Rendah

Penelitian ini menafsirkan data kuantitatif secara verbal yaitu dengan membandingkan hasil angket *pre-action* dengan hasil angket setelah dilakukan tindakan yang diperoleh subjek serta menjelaskan kondisi-kondisi



lain yang terjadi selama proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. Dengan demikian, dapat diketahui adanya peningkatan motivasi belajar IPS pada siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara.

#### **J. Kriteria Keberhasilan**

Kriteria keberhasilan dapat ditandai dengan perubahan ke arah perbaikan. Keberhasilan suatu tindakan dapat diketahui dengan cara membandingkan hasil sebelum diberi tindakan dengan hasil sesudah diberi tindakan. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan kriteria keberhasilan normatif, yaitu membandingkan hasil yang dicapai setelah diberikan tindakan dengan hasil sebelum diberikan tindakan. Apabila keadaan sesudah diberikan tindakan menunjukkan keadaan yang lebih baik maka penelitian ini dikatakan berhasil. Keberhasilan penelitian dibuktikan dengan hasil perhitungan data angket yang lebih tinggi dari hasil perhitungan data angket *pre-action*. Adapun kriteria keberhasilan yang digunakan adalah jika siswa yang memperoleh motivasi belajar IPS dengan kategori tinggi mencapai  $\geq 75\%$  siswa.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi dan Langkah Pra Tindakan**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara, Jawa Tengah. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara yang berjumlah 26 orang siswa, yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Data inisial subjek ditampilkan pada tabel berikut.

**Tabel 9. Inisial Subjek Penelitian**

<b>No.</b>	<b>Inisial</b>	<b>No.</b>	<b>Inisial</b>
1.	As	14.	Vi
2.	Fa	15.	Ti
3.	Yu	16.	Ne
4.	Aj	17.	Hf
5.	So	18.	Rz
6.	Li	19.	Ki
7.	Al	20.	Ar
8.	Ra	21.	Aw
9.	Se	22.	Ek
10.	Ve	23.	Ik
11.	An	24.	Ea
12.	Ha	25.	De
13.	Ri	26.	Na

Sebelum penelitian, peneliti dan guru terlebih dahulu mendiskusikan hasil identifikasi permasalahan yang diperoleh peneliti dan guru pada saat observasi yang dilakukan di kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara. Peneliti menunjukkan beberapa temuan permasalahan yang diperoleh pada saat observasi kepada guru kelas, salah satunya adalah permasalahan motivasi belajar IPS yang rendah. Guru kelas menyadari

bahwa memang terdapat permasalahan motivasi belajar yang serius di kelasnya, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Kemudian, peneliti dan guru memutuskan untuk melakukan tindakan yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada yaitu masalah motivasi belajar IPS yang rendah. Oleh karena itu, perlu adanya upaya khusus untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar IPS yang ada di kelas III.

Permasalahan motivasi belajar IPS yang rendah merupakan permasalahan yang penting untuk segera diatasi untuk peningkatan dan keberhasilan proses pembelajaran di kelas III serta masalah tersebut benar-benar dirasakan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Masalah yang dipilih dalam penelitian ini karena apabila dibiarkan dapat menimbulkan dampak pembelajaran yang tidak diinginkan. Motivasi belajar IPS yang rendah tersebut menyebabkan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan menjadi tidak tercapai.

Selanjutnya, menentukan solusi permasalahan. Penentuan solusi ini didasarkan kemampuan guru dan sekolah untuk dilakukan penelitian, serta berdasarkan kajian beberapa referensi dan teori-teori yang mendukung dilakukannya tindakan untuk mengatasi masalah. Tindakan yang dimaksud yaitu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara. Peneliti meyakinkan guru bahwa

dengan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* pada pembelajaran IPS motivasi belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, peneliti juga memberikan pedoman tentang pelaksanaan proses pembelajaran melalui multimedia berbasis *powerpoint* dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* pada guru. Peneliti juga mengemukakan kelebihan-kelebihan multimedia berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran. Setelah guru merasa yakin dengan keunggulan multimedia berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran, maka guru bersedia untuk mempelajari langkah-langkah pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* bersama dengan peneliti.

Sebelum melaksanakan tindakan, terlebih dahulu peneliti dengan guru melakukan *pre-action* sebagai langkah awal untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara yang dijadikan sebagai data pembandingan pada siklus I dan siklus berikutnya jika diperlukan. *Pre-action* dilakukan dengan membagikan angket motivasi belajar siswa yang sudah dinyatakan valid oleh dosen ahli kepada 26 siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara. *Pre-action* dilakukan pada hari Sabtu 13 September 2014. Hasil *pre-action* menunjukkan bahwa dari 26 siswa, skor yang tertinggi yaitu 89 dan skor terendah adalah 68 setelah diketahui skor motivasi siswa, kemudian skor motivasi tersebut dikategorikan sesuai dengan pedoman pada tabel 6. Berikut ini adalah hasil data *pre-action* dan kategori masing masing siswa.

**Tabel 10. Skor Angket Motivasi Belajar IPS *Pre-action***

No.	Inisial	Skor	Persen	Kategori
1.	As	82	51,25%	Sedang
2.	Fa	76	47,50%	Rendah
3.	Yu	79	49,37%	Rendah
4.	Aj	71	44,37%	Rendah
5.	So	68	42,50%	Rendah
6.	Li	73	45,62%	Rendah
7.	Al	69	43,12%	Rendah
8.	Ra	86	53,75%	Sedang
9.	Se	81	50,62%	Sedang
10.	Ve	80	50%	Sedang
11.	An	77	48,12%	Rendah
12.	Ha	75	46,87%	Rendah
13.	Ri	77	48,12%	Rendah
14.	Vi	83	51,87%	Sedang
15.	Ti	70	43,75%	Rendah
16.	Ne	82	51,25%	Sedang
17.	Hf	70	43,75%	Rendah
18.	Rz	81	50,62%	Sedang
19.	Ki	80	50%	Sedang
20.	Ar	77	48,12%	Rendah
21.	Aw	75	46,87%	Rendah
22.	Ek	79	49,37%	Rendah
23.	Ik	71	44,37%	Rendah
24.	Ea	68	42,50%	Rendah
25.	De	73	45,62%	Rendah
26.	Na	89	55,62%	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar IPS dalam kategori sedang sebanyak 9 siswa atau 34,61%, sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar IPS dalam kategori rendah sebanyak 17 siswa atau 65,39%. Hasil *pre-action* menunjukkan bahwa 17 siswa atau 65,39% memiliki motivasi belajar IPS rendah, sehingga perlu dilakukan tindakan berikutnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan**

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pelaksanaan dimulai sejak tanggal 15 September 2014 sampai dengan 25

September 2014. Siklus I dan II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Penentuan jumlah pertemuan dilakukan berdasarkan silabus yang digunakan oleh guru kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara. Berikut ini adalah pemaparan hasil penelitian siklus I dan siklus II.

a. Deskripsi Penelitian Siklus I

1) Perencanaan Siklus I

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas III SD negeri 2 Punggelan Banjarnegara. Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahap pertama dilakukan dengan menyusun RPP yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam penyusunan RPP, peneliti meminta beberapa masukan dan saran dari guru kelas. Materi yang digunakan dalam menyusun RPP adalah materi lingkungan alam dan buatan.

Tahap selanjutnya peneliti berdiskusi dengan guru kelas mengenai penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* yang digunakan dalam penelitian. Kemudian setelah guru memahami penggunaan multimedia berbasis *powerpoint*, peneliti dan guru kelas membicarakan waktu yang digunakan untuk penelitian siklus I. Berdasarkan pembicaraan tersebut disepakati bahwa untuk pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada hari Senin 15 September 2014 dan pada hari Kamis 18 september 2014. Peneliti

mempersiapkan semua instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu berupa angket dan lembar observasi yang nantinya digunakan dalam penelitian.

## 2) Pelaksanaan siklus I

### a) Pertemuan pertama

Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 15 September 2014. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru mempersiapkan perlengkapan berupa multimedia berbasis *powerpoint*. kemudian guru menyiapkan materi ajar IPS dalam bentuk multimedia berbasis *powerpoint*. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama, kemudian dilanjutkan dengan guru membuka pembelajaran dengan salam dan mengabsen siswa. Sebelum melanjutkan kegiatan pembelajaran, guru menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. Mendengar informasi tersebut, siswa terlihat sangat senang dan antusias untuk mengikuti pelajaran (gambar 6, hal. 164). Kemudian guru, menjelaskan kepada siswa tentang kegiatan pembelajaran IPS yang dilakukan dengan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint*.

Setelah itu guru memulai pelajaran dengan melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk bernyanyi bersama menyanyikan lagu “Lihat Kebunku” dengan bantuan multimedia

berbasis *powerpoint*. Kemudian guru menyampaikan materi yang dipelajari yaitu materi lingkungan alam dan buatan. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*.

Selanjutnya guru mengajukan beberapa pertanyaan tentang lingkungan alam dan buatan yang ditampilkan dalam multimedia berbasis *powerpoint*. Siswa menjawab berdasarkan opini mereka. Melalui multimedia berbasis *powerpoint*, guru mengkonfirmasi jawaban siswa. Kemudian, guru menampilkan *slide* yang berisi tentang contoh lingkungan alam dan buatan. *Slide* yang ditampilkan berisi *background*, gambar dan animasi yang menarik dan sesuai dengan materi yang sedang ditampilkan. Kemudian guru memberikan tugas kepada siswa. Guru menampilkan gambar-gambar lingkungan alam dan buatan. Selanjutnya siswa diminta untuk mengidentifikasi gambar-gambar lingkungan alam dan buatan tersebut untuk kemudian membedakannya dengan cara mengelompokkannya sesuai dengan jenis lingkungannya. Siswa diminta untuk menuliskan jawaban siswa tersebut di buku tulis masing-masing. Siswa mengikuti perintah dari guru.

Setelah itu, guru mengkonfirmasi kembali jawaban siswa dengan menampilkan *slide* yang berisi gambar-gambar lingkungan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* yang sudah dikelompokkan berdasarkan jenis lingkungannya. Guru



memberi kesempatan bagi siswa untuk bertanya berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan yang dipelajari. Guru menyimpulkan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari.

Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir, guru meminta siswa untuk mengerjakan soal evaluasi. Setelah siswa selesai mengerjakan soal evaluasi, siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya di meja guru. Kemudian guru bersama siswa membahas kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Namun, pada pertemuan pertama ini masih ada beberapa siswa yang terlihat tidak memperhatikan penjelasan dari guru.

#### b) Pertemuan kedua

Tindakan siklus pertama pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 18 September 2014. Seperti pada pertemuan pertama, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru mempersiapkan perlengkapan berupa multimedia berbasis *powerpoint*. Kemudian, pembelajaran dimulai dengan berdoa dan dibuka guru dengan salam. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan menceritakan pengalamannya saat pergi berwisata ke pegunungan. Siswa mendengarkan cerita guru. Selanjutnya guru melanjutkan dengan menanyakan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi

yang dipelajari. Guru mengkonfirmasi jawaban dari siswa dengan menampilkan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*.

Sebelum masuk ke materi, secara singkat guru menyampaikan materi yang dipelajari yaitu tentang pengertian lingkungan alam dan buatan beserta contoh dan manfaatnya. Guru menampilkan *slide* yang berisi gambar dan materi yang disertai contoh tempat-tempat yang berhubungan dengan materi lingkungan alam dan buatan. Kemudian guru menjelaskan satu persatu manfaat lingkungan alam dan buatan dengan bantuan multimedia berbasis *powerpoint*. Pada saat guru menjelaskan materi, salah seorang anak yang menyampaikan pendapatnya bahwa huruf dan gambar yang terlihat di layar tidak begitu jelas. Hal tersebut dikarenakan karena pengaturan fokus LCD proyektor yang kurang tepat. Setelah dibantu peneliti untuk memfokuskan LCD proyektor, huruf dan gambar terlihat menjadi lebih jelas. Setelah itu guru membagi siswa menjadi lima kelompok dengan jumlah anggota kelompok masing-masing 5-6 orang siswa. Guru menerapkan metode diskusi kelompok.

Kemudian kelompok dibentuk oleh guru secara acak. Dalam pembagian kelompok ini, ada beberapa siswa yang terlihat kurang setuju karena merasa ada anggota kelompok di

kelompoknya yang kurang disukainya. Kemudian guru menukarkannya dengan anggota kelompok lain. Selanjutnya setelah semua siswa siap, guru gambar-gambar lingkungan alam dan buatan dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*.

Selanjutnya, guru memerintahkan perwakilan kelompok maju ke depan untuk mengambil LKS. Setelah siswa kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian guru mempersilahkan siswa untuk mengerjakan LKS bersama kelompok masing-masing. Semua kelompok terlihat antusias dalam mengerjakan LKS. Beberapa anak yang merasa belum jelas dengan perintah yang ada di LKS menanyakannya kepada guru. Setelah waktu yang diberikan untuk berdiskusi selesai, guru meminta kelompok yang telah selesai terlebih dahulu untuk maju ke depan kelas membacakan hasil pekerjaannya. Siswa pun terlihat antusias untuk maju ke depan membacakan hasil pekerjaannya. Setelah beberapa kelompok siswa maju ke depan, guru memberikan penguatan.

Selanjutnya guru bersama siswa membahas hasil pekerjaan siswa dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari. Beberapa anak mengajukan pertanyaan kepada guru. Guru menjawab pertanyaan siswa.

Sebelum kegiatan pembelajaran diakhiri, guru bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Selain, itu guru juga memerintahkan siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama.

c) Observasi siklus I

Kegiatan observasi pada siklus ini meliputi observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* oleh guru melalui lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Dalam kegiatan observasi, peneliti bertindak sebagai observer yang bertindak mengamati kegiatan pembelajaran. Hasil observasi pada siklus I pertemuan pertama menunjukkan guru telah melakukan langkah-langkah pembelajaran antara lain: (1) guru menyiapkan perlengkapan multimedia berbasis *powerpoint* dan menyiapkan materi ajar IPS, (2) guru menjelaskan kepada siswa tentang proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*, (3) guru memulai kegiatan pembelajaran dengan apersepsi, (4) guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada awal kegiatan pembelajaran, (5) guru mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari, (6) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasinya sendiri, (7) guru memberi kesempatan bertanya

kepada siswa, (8) guru menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* untuk menjelaskan materi lingkungan alam dan buatan namun belum maksimal, (9) guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya, dan (10) guru menyimpulkan materi lingkungan alam dan buatan.

Namun, pada pertemuan pertama ini guru belum mengkondisikan siswa agar siap memulai kegiatan pembelajaran pada awal pembelajaran. Selain itu, guru masih kurang menguasai penggunaan LCD proyektor. Hal tersebut terlihat ketika gambar dan huruf yang ditampilkan tidak terlihat jelas oleh siswa yang disebabkan oleh settingan lensa pada LCD proyektor yang memproyeksikan gambar kurang fokus sehingga beberapa orang siswa kurang dapat melihat secara jelas.

Sedangkan berdasarkan observasi aktivitas siswa, sebagian besar siswa telah menunjukkan beberapa aspek dalam indikator motivasi belajar antara lain: (1) siswa memperhatikan guru saat proses pembelajaran IPS, (2) siswa memperhatikan materi pelajaran IPS saat guru menerangkan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* di depan kelas, (3) siswa berani menyampaikan pendapatnya tentang materi IPS yang telah disampaikan, (4) siswa berani bertanya kepada guru tentang materi IPS yang telah disampaikan, (5) siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi IPS yang telah disampaikan,

(6) siswa terlihat senang pada pelajaran IPS saat pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*, dan (7) siswa mengikuti mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dari awal sampai akhir pelajaran. Namun, siswa terlihat belum memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada pelajaran IPS, hal tersebut terlihat dari antusiasme siswa dalam bertanya yang masih rendah. Selain itu beberapa siswa juga terlihat tidak memperhatikan guru saat pembelajaran.

Selanjutnya, hasil observasi pada pertemuan kedua, guru melaksanakan langkah-langkah yang sama seperti pada pertemuan pertama. Namun pada pertemuan kedua ini, siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Saat diberi tugas oleh guru siswa juga terlihat lebih antusias dalam mengerjakan. Namun selama kegiatan pembelajaran berlangsung masih terdapat beberapa siswa yang terlihat pasif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hal tersebut terjadi karena guru kurang memberikan penguatan pada siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan kedua ini guru telah memberikan kesempatan kepada siswa

#### d) Hasil Angket Motivasi Belajar IPS pada Siklus I

Penilaian terhadap keberhasilan tindakan pada siklus I dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa. Hasil angket

pada siklus I mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil angket pada saat *pre-action*. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 11. Skor Angket Motivasi Belajar IPS Siklus I (S I)**

No.	Ini-sial	Hasil		
		S I	Persen	Kategori
1.	As	121	75,62%	Tinggi
2.	Fa	120	75%	Sedang
3.	Yu	116	72,50%	Sedang
4.	Aj	128	80%	Tinggi
5.	So	116	72,50%	Sedang
6.	Li	109	68,12%	Sedang
7.	Al	102	63,75%	Sedang
8.	Ra	113	70,62%	Sedang
9.	Se	131	81,87%	Tinggi
10.	Ve	114	71,25%	Sedang
11.	An	119	74,37%	Sedang
12.	Ha	124	77,50%	Tinggi
13.	Ri	124	77,50%	Tinggi
14.	Vi	114	71,25%	Sedang
15.	Ti	86	53,75%	Sedang
16.	Ne	104	65%	Sedang
17.	Hf	136	85%	Tinggi
18.	Rz	130	81,25%	Tinggi
19.	Ki	105	65,62%	Sedang
20.	Ar	115	71,87%	Sedang
21.	Aw	123	76,87%	Tinggi
22.	Ek	125	78,12%	Tinggi
23.	Ik	117	73,12%	Sedang
24.	Ea	130	81,25%	Tinggi
25.	De	125	78,12%	Tinggi
26.	Na	124	77,50%	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa semua siswa kelas III yang berjumlah 26 siswa mengalami kenaikan jumlah skor pada siklus I, meskipun beberapa siswa yang pada tahap *pre-action* masih berada dalam kategori sedang masih tetap pada kategori sedang walaupun mengalami kenaikan jumlah skor.

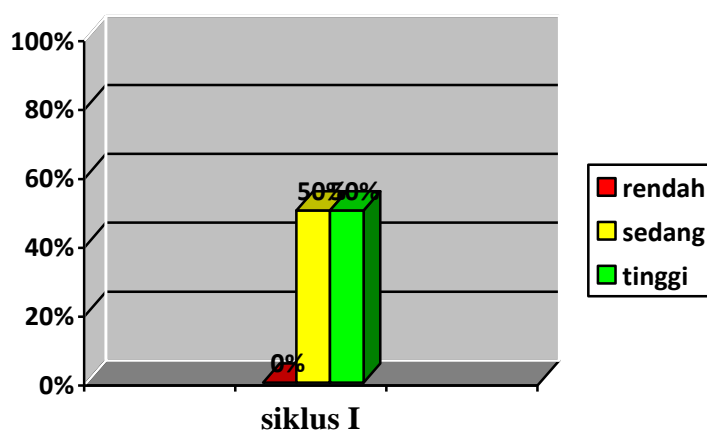
**Tabel 12. Persentase Siswa yang Mengalami Kenaikan Skor pada Siklus I**

Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi ( $X \geq 75\%$ )	13	50%
Sedang ( $50\% < X < 75\%$ )	13	50%
Rendah ( $X < 50\%$ )	0	0%

Hasil angket menunjukkan bahwa ada 13 siswa atau 50% siswa yang memiliki motivasi dengan kriteria tinggi, yaitu: As, Aj, Se, Ha, Ri, Hf, Rz, Aw, Ek, Ea, De, dan Na. ada 13 siswa atau 50% siswa yang memiliki motivasi dengan kriteria sedang, yaitu: Fa, Yu, So, Li, Al, Ra, Ve, An, Vi, Ti, Ne, Ki, Ar, dan Ik. Berdasarkan uraian data di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi dengan kategori tinggi ada 13 siswa atau 50%. Artinya, hasil yang dicapai siklus I lebih baik jika dibandingkan dengan hasil *pre-action*, hal tersebut dapat dilihat dari kenaikan persentase motivasi masing-masing siswa.

Berdasarkan tabel di atas, persentase motivasi belajar IPS dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.





**Gambar 2. Diagram Batang Skor Motivasi Belajar IPS Siswa dalam Pembelajaran IPS Siklus I**

e) Refleksi Siklus I

Tindakan pada siklus I menunjukkan hasil yang belum maksimal. Hal tersebut dapat diketahui dari data observasi yang dilakukan peneliti (observer) selama penelitian. Adapun refleksi tindakan siklus I dengan melihat hasil observasi sebagai berikut:

- (1) Guru kurang memanfaatkan multimedia berbasis *powerpoint* secara maksimal dalam pembelajaran, hal tersebut dikarenakan guru masih canggung dalam menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*.
- (2) Beberapa siswa terlihat masih terlihat tidak memperhatikan penjelasan dari guru, hal ini karena guru kurang memanfaatkan multimedia berbasis *powerpoint* yang ada sehingga perhatian siswa tidak terfokus pada pembelajaran.
- (3) Dalam pembagian kelompok, ada beberapa siswa yang terlihat kurang setuju karena merasa ada anggota kelompok

di kelompoknya yang kurang disukainya. Hal ini karena guru membagi kelompok siswa secara acak.

(4) Huruf dan gambar yang terlihat di layar tidak begitu jelas.

Hal tersebut dikarenakan karena pengaturan fokus LCD proyektor yang kurang tepat.

(5) Beberapa siswa yang terlihat pasif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hal tersebut terjadi karena guru kurang memberikan penguatan pada siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

#### b. Deskripsi Penelitian Siklus II

##### 1) Perencanaan Siklus II

Tindakan yang dilakukan pada siklus II didasarkan hasil refleksi pada siklus I. Melihat kegiatan pembelajaran yang kurang maksimal pada siklus I maka dilakukan perbaikan pada tindakan siklus II. Rencana tindakan yang telah direvisi berdasarkan hasil siklus I akan dilaksanakan pada siklus II. Hal-hal yang diperbaiki dalam siklus II meliputi:

a) Pada siklus I guru kurang memanfaatkan multimedia berbasis *powerpoint* pada saat kegiatan pembelajaran. Maka pada siklus II guru harus lebih memanfaatkan multimedia berbasis *powerpoint*

dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan bagian materi yang dianggap penting.

- b) Pada siklus I beberapa siswa terlihat masih terlihat tidak memperhatikan penjelasan dari guru, pada siklus II guru lebih meningkatkan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* yang ada sehingga perhatian siswa lebih terfokus pada pembelajaran.
- c) Pada siklus I dalam pembagian kelompok, ada beberapa siswa yang terlihat kurang setuju karena merasa ada anggota kelompok di kelompoknya yang kurang disukainya. Pada siklus II guru membagi kelompok berdasarkan letak tempat duduk yang berdekatan.
- d) Pada siklus I huruf dan gambar yang terlihat di layar tidak begitu jelas oleh siswa. Hal tersebut disebabkan oleh settingan LCD proyektor yang kurang tepat. Pada siklus II, peneliti mendiskusikan kembali dengan guru terkait penggunaan LCD proyektor yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tampilan multimedia berbasis *powerpoint* pada siklus II menjadi lebih jelas.
- e) Pada siklus I beberapa siswa yang terlihat pasif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hal tersebut terjadi karena guru kurang memberikan penguatan pada siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada siklus II guru lebih

memberikan penguatan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap persiapan pada siklus II sama seperti siklus I, yaitu diawali dengan penyusunan RPP yang selanjutnya dikonsultasikan dengan guru. Namun, pada siklus II ini peneliti melakukan upaya peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* yaitu dengan memberikan pelatihan kembali agar guru lebih menguasai cara menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. selanjutnya peneliti menjelaskan kepada guru mengenai detail pelaksanaan tindakan pada siklus II. Tindakan pada siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dilakukan dengan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

## 2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

### a) Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan pada hari Senin 22 September 2014. Pada pertemuan pertama siklus II siswa masih mempelajari materi lingkungan alam dan buatan tentang cara merawat dan melestarikan lingkungan alam dan buatan yang merupakan lanjutan materi pada siklus I. Pertemuan pertama pada siklus II memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Pada pertemuan pertama siklus II ini guru lebih memaksimalkan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* khususnya pada saat menyampaikan materi yang dianggap penting.

Guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi yang dipelajari.

Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan melakukan presensi kehadiran siswa. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Naik ke Puncak Gunung”. Siswa dipancing dengan pertanyaan-pertanyaan yang memancing rasa keingintahuan siswa dengan memanfaatkan multimedia berbasis *powerpoint*. Dengan antusias siswa mengacungkan jari mereka untuk menjawab pertanyaan dari guru (gambar 7, hal 165). Guru menunjuk beberapa orang siswa untuk menjawab. Setelah itu guru mengkonfirmasi jawaban siswa dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. Kemudian guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang dipelajari sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang dipelajari. Guru meminta siswa menyebutkan contoh-contoh cara merawat dan melestarikan lingkungan alam dan buatan yang ada di sekitar siswa. Guru kemudian mengkonfirmasi jawaban siswa secara singkat menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. Guru kemudian menampilkan materi tentang cara merawat dan melestarikan lingkungan dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. Setelah menjelaskan materi, guru kemudian menanyakan tentang kejelasan siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Secara serempak siswa menjawab sudah jelas.

Selanjutnya guru menampilkan video yang berisi tentang cara merawat dan melestarikan lingkungan dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. Guru dan siswa membahas tentang bagaimana cara merawat dan melestarikan lingkungan alam dan buatan yang ditampilkan dalam video dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. kemudian guru memberikan tugas kepada siswa untuk menuliskan cara merawat dan melestarikan lingkungan alam dan buatan. Pada pertemuan pertama siklus II ini siswa terlihat sangat senang dan sangat antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Setelah siswa selesai mengerjakan tugasnya, guru kemudian mempersilahkan siswa untuk membacakannya di depan kelas. Setelah siswa maju membacakan hasil pekerjaannya guru memberikan penguatan dan mengajak seluruh siswa memberikantepuk tangan kepada siswa yang telah berani maju di depan kelas.

b) Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Kamis 25 September 2014. Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa bersama, kemudian guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan melakukan presensi kehadiran siswa. Sebelum memulai pembelajaran, guru melakukan apersepsi dan mengajukan pertanyaan terkait materi

yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru mengaitkannya dengan materi yang dipelajari. Guru kemudian melakukan konfirmasi dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. setelah jawaban siswa dikonfirmasi oleh guru, guru membagi siswa menjadi lima kelompok dengan masing-masing anggota kelompok 5-6 siswa. Pertimbangan pembagian kelompok ditentukan berdasarkan pengamatan guru pada pertemuan sebelumnya.

Setelah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, siswa dipersilahkan untuk bergabung dengan kelompoknya masing-masing. Guru melakukan penguatan terhadap siswa agar siswa lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Kemudian guru menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Secara serentak siswa menjawab siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Selanjutnya guru menjelaskan mengenai peraturan kegiatan pembelajaran berkelompok yang akan dilaksanakan. Setelah itu, guru menampilkan video tentang contoh perbuatan menjaga lingkungan seperti kerja bakti, tidak membuang sampah sembarangan, dan lain-lain dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. Siswa diminta untuk mengamati video tersebut. Semua siswa terlihat antusias dalam melihat video yang ditampilkan.

Kemudian guru bersama siswa membahas isi dalam video tersebut. Setelah itu guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat ringkasan tentang contoh perbuatan menjaga lingkungan seperti yang telah ditampilkan dalam video secara berkelompok. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru. Kemudian beberapa orang siswa menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan video yang telah ditampilkan di depan. Guru kemudian menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa. Siswa menyimak penjelasan dari guru dengan baik. Setelah siswa memperoleh informasi yang disampaikan guru, siswa bersama kelompoknya melanjutkan kembali mengerjakan tugas. Siswa terlihat lebih antusias berkerja bersama kelompoknya. Hal tersebut mengindikasikan pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru berhasil, terlihat dari siswa yang sangat antusias mengerjakan tugas dalam kelompoknya. Beberapa siswa terlihat sibuk mencatat informasi yang telah didapat dan beberapa yang lain melakukan diskusi. Kemudian guru memerintahkan agar kelompok yang sudah selesai mengerjakan tugasnya untuk membacakannya di depan kelas. Kelompok yang sudah selesai dengan antusias mengacungkan jari dan bersiap untuk maju ke depan kelas. Guru mengajak semua siswa untuk memberikan tepuk tangan kepada kelompok yang sudah maju di depan kelas. Setelah semua kelompok siswa selesai mengerjakan tugasnya,



siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya di meja guru. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Siswa terlihat berani bertanya kepada guru tentang hal yang belum dipahami. Selanjutnya, guru mengevaluasi siswa dengan memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Kegiatan pembelajaran pertemuan kedua siklus II ditutup dengan menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran dan guru memberikan penekanan pada materi yang dianggap penting dengan bantuan multimedia berbasis *powerpoint*.

#### c) Observasi Siklus II

Hasil observasi pada siklus II pada pertemuan pertama dan kedua menunjukkan guru telah melakukan langkah-langkah pembelajaran antara lain: (1) guru mengatur ulang tatanan ruang kelas, (2) guru menyiapkan perlengkapan multimedia berbasis *powerpoint* dan menyiapkan materi ajar IPS, (3) guru mempersiapkan materi ajar *powerpoint*, (4) guru menjelaskan kepada siswa tentang proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*, (5) guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pelajaran IPS, (6) guru

memulai kegiatan pembelajaran dengan apersepsi, (7) guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada awal kegiatan pembelajaran, (8) guru mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari, (9) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasinya sendiri, (10) guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa, (11) guru menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* untuk menjelaskan materi lingkungan alam dan buatan namun dengan baikl, (12) guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya, (13) guru menyimpulkan materi lingkungan alam dan buatan, dan (14) guru memberikan evaluasi kepada siswa.

Pada tindakan siklus II ini, penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Siswa juga lebih berani dalam menyampaikan pendapatnya. Selain itu, pada pertemuan pertama pada siklus II ini kegiatan pembelajaran dimaksimalkan dengan adanya kegiatan kerja kelompok dimana siswa dapat saling berdiskusi dengan anggota kelompok yang lain. Jika dilihat secara keseluruhan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II ini sudah berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Sedangkan berdasarkan observasi aktivitas siswa, seluruh siswa telah menunjukkan beberapa aspek dalam indikator motivasi belajar antara lain: (1) siswa memperhatikan guru saat proses pembelajaran IPS, (2) siswa memperhatikan materi pelajaran IPS saat guru menerangkan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* di depan kelas, (3) siswa berani menyampaikan pendapatnya tentang materi IPS yang telah disampaikan, (4) siswa berani bertanya kepada guru tentang materi IPS yang telah disampaikan, (5) siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi IPS yang telah disampaikan, (6) siswa terlihat senang pada pelajaran IPS saat pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*, dan (7) siswa mengikuti mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dari awal sampai akhir pelajaran. Siswa terlihat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada pelajaran IPS, hal tersebut terlihat dari antusiasme siswa dalam bertanya yang sangat tinggi (gambar 10, hal. 166). Selain itu, siswa lebih berani maju ke depan kelas dan menyampaikan pendapatnya (gambar 12, hal. 167)

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II juga berlangsung dengan baik. Pembagian kelompok dan pengaturan tempat duduk dilakukan dengan baik oleh guru sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar. Hal tersebut dapat dilihat dari kerja kelompok yang dilakukan masing-masing kelompok

siswa. Terlihat adanya kerjasama dan keteraturan dalam pembagian kerja dalam kelompok. Selain itu siswa juga terlihat antusias dalam mencatat, bertanya, dan berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya. Dengan adanya video yang ditampilkan melalui multimedia berbasis *powerpoint*, siswa dapat melihat contoh bagaimana cara merawat dan melestarikan lingkungan serta dapat meniru contoh perbuatan menjaga lingkungan sehingga siswa tidak hanya paham tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selama kegiatan pembelajaran IPS yang berlangsung pada siklus II ini guru terlihat sering memberikan penguatan positif kepada siswa, hal tersebut dilakukan agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan baik. Guru mempersilahkan setiap kelompok untuk maju membacakan hasil pekerjaannya di depan kelas dan memberikan penguatan sederhana berupa tepuk tangan sehingga siswa merasa dihargai. Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* pada siklus II mengalami peningkatan atau dapat dikatakan lebih baik dari pada siklus I.

#### d) Hasil Angket Motivasi Belajar IPS pada Siklus II

Penilaian terhadap keberhasilan tindakan pada siklus II dilakukan dengan memberikan angket motivasi belajar kepada

seluruh siswa kelas II seperti pada siklus I. Hasil angket siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat baik jika dibandingkan dengan hasil angket pada siklus I. Peningkatan tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 13. Skor Angket Motivasi Belajar IPS Siklus II (S II)**

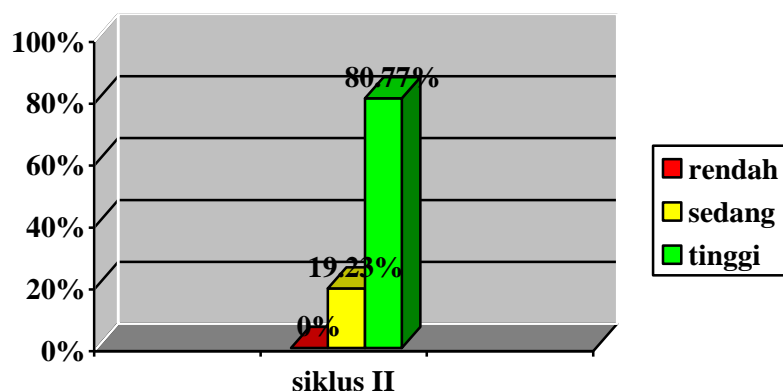
No.	Ini-sial	Hasil		
		S II	Persen	Kategori
1.	As	128	80%	Tinggi
2.	Fa	131	81,87%	Tinggi
3.	Yu	123	76,87%	Tinggi
4.	Aj	144	90%	Tinggi
5.	So	120	75%	Tinggi
6.	Li	112	70%	Sedang
7.	Al	114	71,25	Sedang
8.	Ra	115	71,87%	Sedang
9.	Se	147	91,87%	Tinggi
10.	Ve	126	78,75%	Tinggi
11.	An	128	80%	Tinggi
12.	Ha	126	78,75%	Tinggi
13.	Ri	129	80,62%	Tinggi
14.	Vi	124	77,50%	Tinggi
15.	Ti	117	73,12%	Sedang
16.	Ne	110	68,75%	Sedang
17.	Hf	147	91,87%	Tinggi
18.	Rz	153	95,62%	Tinggi
19.	Ki	120	75%	Tinggi
20.	Ar	127	79,37%	Tinggi
21.	Aw	138	86,25%	Tinggi
22.	Ek	131	81,87%	Tinggi
23.	Ik	129	80,62%	Tinggi
24.	Ea	149	93,12%	Tinggi
25.	De	150	93,75%	Tinggi
26.	Na	149	93,12%	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan jumlah skor angket pada siklus II.

**Tabel 14. Persentase Siswa yang Mengalami Kenaikan Skor pada Siklus II**

Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase
Tinggi ( $X \geq 75\%$ )	21	80,77%
Sedang ( $50\% < X < 75\%$ )	5	19,23%
Rendah ( $X < 50\%$ )	0	0%

Berdasarkan tabel di atas, persentase motivasi belajar siswa dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



**Gambar 3. Diagram Batang Skor Motivasi Belajar IPS Siswa dalam Pembelajaran IPS Siklus II**

#### e) Refleksi Siklus II

Tindakan yang dilaksanakan pada siklus II merupakan upaya memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Pada kegiatan pembelajaran pertemuan pertama, guru lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran pertama, guru lebih memanfaatkan multimedia berbasis *powerpoint* untuk memancing semangat siswa agar aktif. Video yang ditampilkan oleh guru melalui multimedia berbasis

*powerpoint* dapat memancing rasa ingin tahu siswa sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Dengan adanya motivasi tersebut, siswa menjadi lebih fokus dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat memperhatikan materi pelajaran dengan baik. Selain itu guru berusaha memunculkan rasa ingin tahu siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dikaitkan dengan materi yang dipelajari dengan menggunakan gambar-gambar dan video yang menarik melalui multimedia berbasis *powerpoint*.

Pertemuan kedua pada siklus II, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan lebih memaksimalkan multimedia berbasis *powerpoint* sebagai sumber belajarnya. Dengan memanfaatkan video yang ditampilkan melalui multimedia berbasis *powerpoint*, siswa terlihat antusias untuk mengamati materi yang disampaikan. Dengan demikian, tugas yang diberikan oleh guru untuk mengamati materi yang disampaikan dilakukan dengan baik oleh siswa.

Perbedaan antara siklus I dan siklus II terlihat dari kegiatan pembelajaran pada saat guru menjelaskan materi pelajaran. Pada kegiatan pembelajaran siklus I guru kurang memaksimalkan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru lebih sering mendominasi kegiatan

pembelajaran dengan memberikan ceramah. Sedangkan pada siklus II guru lebih memaksimalkan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu guru juga berusaha membuat siswa aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Di samping itu, guru juga lebih sering memberikan penguatan kepada siswa setelah siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru sehingga siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada siklus II ini diketahui terjadi peningkatan banyaknya siswa yang memiliki motivasi belajar IPS dengan kategori tinggi sebesar 30,76%, yaitu dari 13 siswa menjadi 21 siswa atau 50% menjadi 21 siswa atau 80,77%. Pencapaian 80,77% siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori tinggi telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 75% siswa. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan pada siklus II dapat dikatakan berhasil.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara melalui multimedia berbasis *powerpoint* pada materi lingkungan alam dan buatan. Tindakan dalam penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Pada setiap siklus dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran melalui multimedia berbasis *powerpoint*



dan pengukuran motivasi belajar IPS siswa melalui pengisian angket motivasi belajar IPS. Pengembangan instrumen observasi guru didasarkan pada pendapat Syaiful Bahri Djamarah (2013: 136) mengungkapkan enam urutan kegiatan yang dapat diterapkan untuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yaitu: (1) merumuskan tujuan, (2) persiapan guru, (3) persiapan kelas, (4) langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media, (5) langkah kegiatan belajar siswa, dan (6) langkah evaluasi pengajaran. Keenam urutan kegiatan tersebut kemudian dijabarkan menjadi 14 kegiatan guru yang diamati dalam proses pembelajaran yaitu: (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint*, (2) guru mengaitkan kegiatan pembelajaran IPS dengan kegiatan sehari-hari, (3) guru mempersiapkan perlengkapan berupa multimedia berbasis *powerpoint* untuk mengajar IPS, (4) guru mempersiapkan materi ajar IPS. Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pelajaran IPS, (5) guru mengatur tatanan ruang kelas, (6) guru menjelaskan kepada siswa tentang proses pembelajaran IPS yang dilakukan dengan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint*, (7) guru memanfaatkan media *powerpoint* untuk menjelaskan materi lingkungan alam dan buatan secara keseluruhan, (8) guru memulai pembelajaran IPS dengan apersepsi, (9) guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri, (10) guru menyimpulkan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari, (11) guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari, (13) guru memberi

kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat yang berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan, dan (14) guru memberikan evaluasi kepada siswa. Sedangkan untuk instrumen observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS didasarkan teori yang dikemukakan oleh Suciati dan Irawan (2001: 54) yang menyatakan adanya beberapa indikator motivasi yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (hubungan), *Convindence* (rasa percaya diri), dan *Satisfaction* (kepuasan) yang dijabarkan kembali ke dalam beberapa aspek yang dapat diamati yaitu: (1) siswa memperhatikan guru saat proses pembelajaran IPS, (2) siswa memperhatikan materi pelajaran IPS saat guru menerangkan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* di depan kelas, (3) siswa antusias dalam mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru, (4) siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada pelajaran IPS saat diterangkan dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*, (5) siswa berani menyampaikan pendapatnya tentang materi IPS yang telah disampaikan, (6) siswa berani bertanya kepada guru tentang materi IPS yang telah disampaikan, (7) siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi IPS yang telah disampaikan, (8) siswa memiliki perasaan senang pada pelajaran IPS saat pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*, (9) siswa mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dari awal sampai akhir pelajaran, dan (10) siswa terpenuhi rasa keingintahuannya tentang materi IPS.

Hasil dari observasi aktivitas guru dan siswadalam proses pembelajaran IPS tersebut dapat dilihat pada lampiran.

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang dilakukan pada siklus I diketahui bahwa kegiatan pembelajaran selama dilakukan tindakan terdapat beberapa hasil yang belum maksimal antara lain: (1) guru kurang memanfaatkan multimedia berbasis *powerpoint* secara maksimal dalam pembelajaran, hal tersebut dikarenakan guru masih canggung dalam menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*, (2) beberapa siswa terlihat masih terlihat tidak memperhatikan penjelasan dari guru, hal ini karena guru kurang memanfaatkan multimedia berbasis *powerpoint* yang ada sehingga perhatian siswa tidak terfokus pada pembelajaran, (3) dalam pembagian kelompok, ada beberapa siswa yang terlihat kurang setuju karena merasa ada anggota kelompok di kelompoknya yang kurang disukainya, (4) huruf dan gambar yang terlihat di layar tidak begitu jelas, hal tersebut dikarenakan karena pengaturan fokus LCD proyektor yang kurang tepat, dan (5) beberapa siswa yang terlihat pasif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, hal tersebut terjadi karena guru kurang memberikan penguatan pada siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, peneliti bersama guru berusaha memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I pada pelaksanaan siklus II. Dalam pelaksanaan siklus II dilakuakn perbaikan-perbaikan sebagai berikut: (1) pada siklus I guru kurang memanfaatkan multimedia berbasis *powerpoint* pada saat kegiatan pembelajaran, pada siklus II guru lebih memanfaatkan multimedia berbasis *powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan bagian materi yang dianggap penting, (2) pada siklus I

beberapa siswa terlihat masih terlihat tidak memperhatikan penjelasan dari guru, pada siklus II guru lebih meningkatkan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* yang ada sehingga perhatian siswa lebih terfokus pada pembelajaran, (3) pada siklus I dalam pembagian kelompok, ada beberapa siswa yang terlihat kurang setuju karena merasa ada anggota kelompok di kelompoknya yang kurang disukainya, pada siklus II guru membagi kelompok berdasarkan letak tempat duduk yang berdekatan, (4) pada siklus I huruf dan gambar yang terlihat di layar tidak begitu jelas oleh siswa, pada siklus II, peneliti mendiskusikan kembali dengan guru terkait penggunaan LCD proyektor yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tampilan multimedia berbasis *powerpoint* pada siklus II menjadi lebih jelas, dan (5) pada siklus I beberapa siswa yang terlihat pasif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, pada siklus II guru lebih memberikan penguatan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* yang dipadukan dengan belajar secara berkelompok, siswa terlihat lebih antusias dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu siswa juga menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih berani menyampaikan pendapatnya dan berani untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti siswa. Kemudian dengan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* yang lebih maksimal pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada aspek perhatian siswa. Secara keseluruhan kegiatan

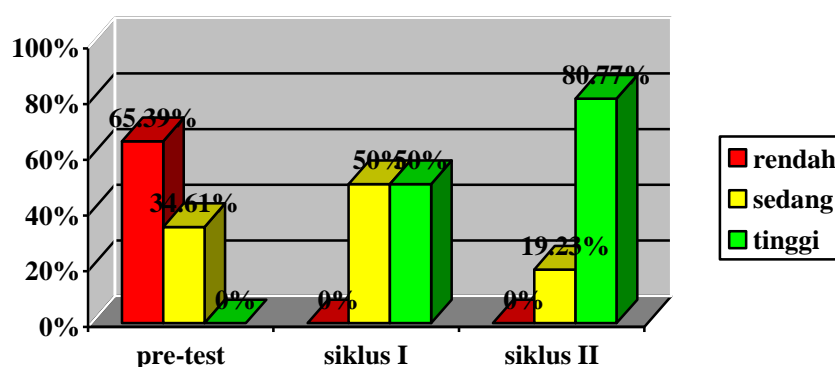
pembelajaran yang dilakukan pada siklus II berjalan dengan lancar dan mengalami peningkatan lebih baik daripada pelaksanaan tindakan pada siklus I.

Selain itu, dalam penelitian ini pengambilan data juga dilakukan dengan pengukuran motivasi belajar IPS siswa melalui pengisian angket motivasi belajar IPS. Berikut ini merupakan persentase hasil skor angket motivasi belajar *pre-action*, siklus I, dan siklus II.

**Tabel 15. Persentase Skor Angket Motivasi Belajar IPS pada *Pre-action*, Siklus I, dan Siklus II**

Kategori Motivasi	<i>Pre-action</i>		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persen-tase	Jumlah Siswa	Persen-tase	Jumlah Siswa	Persen-tase
Tinggi ( $X \geq 75\%$ )	0	0%	13	50%	21	80,77%
Sedang ( $50\% < X < 75\%$ )	9	34,61%	13	50%	5	19,23%
Rendah ( $X < 50\%$ )	17	65,39%	0	0%	0	0%

Berdasarkan tabel di atas, persentase hasil skor angket motivasi belajar IPS pada *pre-action*, siklus I, dan siklus II dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



**Gambar 4. Diagram Batang Perbandingan Persentase Skor Angket *Pre-action*, Siklus I, dan Siklus II.**

Berdasarkan sajian data di atas, menunjukkan bahwa peningkatan terlihat pada skor angket yang diperoleh siswa pada siklus I. Skor angket siswa pada saat *pre-action* menunjukkan terdapat 17 siswa atau 65,38% mendapatkan skor angket dalam kategori rendah dan 9 siswa atau 34,61% mendapatkan skor angket dalam kategori sedang. Sedangkan, skor pada siklus I menunjukkan 13 siswa atau 50% mendapatkan skor angket dalam kategori sedang dan 13 siswa atau 50% mendapatkan skor angket dalam kategori tinggi. Maka terjadi peningkatan skor angket pada siklus I, yaitu sebanyak 13 siswa atau 50% mengalami peningkatan dalam kategori tinggi. Namun hasil skor angket pada siklus I tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yaitu 75% memiliki kategori motivasi tinggi.

Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan pada skor angket yang diperoleh siswa. Skor angket pada siklus II menunjukkan 5 siswa atau 19,23% mendapatkan skor angket dengan kategori sedang dan 21 siswa atau 80,77% mendapatkan skor angket dalam kategori tinggi. Peningkatan sebanyak 21 siswa atau 80,77% dalam kategori tinggi menunjukkan hasil skor angket motivasi belajar IPS pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan, yaitu sebanyak  $\geq 75\%$  siswa memiliki kategori motivasi belajar IPS tinggi.

Berdasarkan hasil skor angket motivasi belajar IPS di atas, membuktikan bahwa penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara. Dengan hasil tersebut, membuktikan kelebihan dari *powerpoint*

sebagai multimedia pembelajaran yaitu adanya peningkatan perhatian peserta didik terhadap kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut terbukti dengan adanya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan termotivasi dengan penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* membuat situasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan perhatian siswa, hal tersebut dikarenakan multimedia berbasis *powerpoint* merupakan media yang dianggap baru bagi siswa. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan melalui penggunaan media *powerpoint* tersebut mempengaruhi semangat dan motivasi siswa dalam belajar, hal tersebut terjadi karena media *powerpoint* merupakan salah satu jenis multimedia yang dapat memberikan penyajian yang menarik dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Musfiqon (2012: 189) yang menjelaskan bahwa multimedia mempunyai kelebihan yaitu lebih menarik minat siswa, lebih efektif dan efisien, lebih praktis, dan materi lebih banyak diserap oleh siswa karena sesuai dengan mobilitas belajarnya. Penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran IPS merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara.

Dengan demikian, tujuan penelitian dalam penelitian ini tercapai yaitu motivasi belajar IPS pada materi lingkungan alam dan buatan siswa kelas III SD negeri 2 Punggelan dapat ditingkatkan melalui multimedia berbasis *powerpoint* dan siswa yang mengalami peningkatan motivasi belajar IPS sebesar 80,77%.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan oleh peneliti dan guru kelas dengan sungguh-sungguh dan optimal untuk mencapai hasil yang diharapkan. Namun, dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini tidak luput dari keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain:

1. Keterbatasan guru dalam mengoperasikan komputer dan alat penunjang pembelajaran berupa LCD proyektor.
2. Keterbatasan jumlah observer dalam pelaksanaan penelitian karena observasi hanya dilakukan oleh peneliti.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data pada bab IV dan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar IPS siswa kelas II SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara dapat ditingkatkan melalui penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran IPS. Hal tersebut terjadi karena dalam multimedia berbasis *powerpoint* terdapat unsur gambar, warna, animasi, musik dan video yang dapat menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS pada pokok bahasan lingkungan alam dan buatan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi pada guru dan siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran. Hasil observasi guru menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. Sedangkan hasil observasi siswa menunjukkan siswa telah menunjukkan adanya aktivitas yang sesuai dengan indikator motivasi belajar dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan peningkatan persentase motivasi belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, skor siswa pada saat *pre-action* menunjukkan sebanyak 9 siswa atau 34,61% memiliki motivasi belajar sedang dan sebanyak 17 siswa atau 65,39% memiliki motivasi rendah. Skor pada siklus I menunjukkan sebanyak 13 siswa atau 50% memiliki motivasi belajar sedang dan sebanyak 13 siswa atau 50% memiliki motivasi belajar

tinggi. Sedangkan pada siklus II menunjukkan sebanyak 5 siswa atau 19,23% memiliki motivasi belajar sedang dan 21 siswa atau 80,77% memiliki motivasi belajar tinggi. Dengan jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 21 siswa atau 80,77% pada siklus II, maka hasil penelitian tersebut sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan yang diharapkan.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Guru perlu meningkatkan kemampuan dalam mengoperasikan komputer dan LCD proyektor.

### **2. Bagi Sekolah**

Sekolah perlu menyediakan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran IPS.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya yang tertarik pada permasalahan motivasi belajar perlu mempertimbangkan jumlah observer yang dibutuhkan.

## Daftar Pustaka

- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta Algesindo.
- Arief S. Sadiman.dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Bobbi DePorter & Mike Hernacki. (2009). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2011). *Cooperatif Learning*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan (cetakan keenam)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Ketut. (2009). *Pembuatan Media Presentasi*. Diakses dari <http://www.scribd.com/doc/1616989/Modul-Pembuatan-Media-Presentasi-PPT> pada tanggal 22 Juni 2014, pukul 13.31 WIB.
- Made Wena. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Martinis Yamin. (2010). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Maslichah Asy'ari. (2006). *Penerapan Pendekatan Sains-Teknologi-masyarakat Dalam Pembelajaran Sains di Sekolah dasar*. Yogyakarta: USD.
- Muhammad Nursa'ban. (2007). *Ilmu Pengetahuan Sosial 3: untuk SD dan MI kelas III (Buku Sekolah Elektronik)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Nana Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Ngainun Naim. (2009). *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Risky Ilham. (2004). *Belajar sendiri langsung praktek Microsoft Powerpoint 2002*. Surabaya: Indah.
- Robertus Angkowo & A. Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Saifuddin Azwar. (2013). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sardiman, A. M. (2007). *Interaksidan Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suciati & Irawan Prasetya. (2001). *Teori Belajar Dan Motivasi*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Sugiyono. (1999). *Pengaruh Penggunaan media Audio kaset terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: UNY.
- . (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Ptaktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- . (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wahana Komputer. (2002). *Kamus Lengkap Dunia Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Winarno, dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sumber dari Internet. *Langkah Pembelajaran Berbasis Komputer*. Diakses dari <http://sakiloveibnu.blogspot.com/2012/10/model-pembelajaran-berbasis-komputer.html> pada 27 Juni 2014, pukul 15.15 WIB.

# LAMPIRAN

## **Lampiran 1 RPP**

### **RPP Siklus I Pertemuan 1**

#### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial dan SBK

Kelas : III (Tiga)

Semester : I (Satu)

Hari / Tanggal : Senin, 15 September 2014

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

#### **A. Standar Kompetensi**

##### **1. IPS**

Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah.

##### **2. SBK**

Mengapresiasikan diri melalui karya seni musik.

#### **B. Kompetensi Dasar**

##### **1. IPS**

Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah.

##### **2. SBK**

Menyanyikan lagu wajib, lagu daerah dan lagu anak-anak dengan atau tanpa iringan sederhana.

#### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

##### **1. Kognitif**

a. Proses

Mengidentifikasi jenis-jenis lingkungan yang meliputi lingkungan alam dan buatan.

b. Produk

Menyebutkan jenis-jenis lingkungan yang meliputi lingkungan alam dan buatan.

2. Afektif

Siswa termotivasi untuk belajar IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan.

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Kognitif

a. Proses

Melalui proses pembelajaran siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis lingkungan alam dan buatan.

b. Produk

Melalui tanya jawab siswa mampu menyebutkan jenis-jenis lingkungan alam dan buatan.

2. Afektif

Melalui penggunaan multimedia berbasis *powerpoint*, siswa dapat termotivasi untuk belajar IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan.

**E. Karakter siswa yang diharapkan**

Rasa ingin tahu, religius, demokratis, perhatian dan disiplin

## F. Materi Ajar

Lingkungan alam dan buatan (IPS), menyanyikan lagu “Lihat Kebunku”  
(SBK)

## G. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Kontekstual Learning

Metode : presentasi, ceramah bervariasi, tanya jawab

## H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	
a. Salam dan Berdoa (elaborasi) (religius)	
b. Guru mengabsensi kehadiran siswa. (disiplin)	
c. Guru mempersiapkan materi ajar IPS dalam bentuk multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	
d. Guru mengkondisikan siswa dengan mengajak siswa untuk siap memulai pembelajaran.	
e. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “lihat kebunku” dengan bantuan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> (elaborasi) (perhatian)	
f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	
g. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu lingkungan alam dan buatan dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	



Kegiatan Inti	
<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengaitkan materi dengan kegiatan sehari-hari.</li> <li>b. Guru mengajukan beberapa pertanyaan, mengenai lingkungan alam dan buatan. (eksplorasi) (rasa ingin tahu)</li> <li>c. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri. (eksplorasi)</li> <li>d. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. (elaborasi) (demokratis)</li> <li>e. Secara singkat guru mengkonfirmasi jawaban siswa dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i>. (konfirmasi) (rasa ingin tahu)</li> <li>f. Siswa diberikan permasalahan berupa gambar-gambar yang disusun secara acak dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i>. (elaborasi) (rasa ingin tahu)</li> <li>g. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru, yaitu mengelompokkan gambar-gambar tersebut sesuai dengan jenis lingkungan alam atau buatan. (elaborasi) (tanggung jawab)</li> <li>h. Siswa menyampaikan jawabannya di depan kelas. (elaborasi) (tanggung jawab)</li> <li>i. Guru bersama siswa berdiskusi mencocokkan hasil pekerjaan siswa dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i>. (konfirmasi) (rasa ingin tahu)</li> </ul>	

j. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan.  k. Siswa mengerjakan soal evaluasi. (elaborasi) (tanggung jawab)  l. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya. (tanggung jawab)	
<b>Kegiatan Akhir</b>	
a. Guru dan siswa saling mengkonfirmasi (menyimpulkan) hal-hal yang berhubungan dengan penerapan konsep yang telah dipelajari agar tidak terjadi miskonsepsi. (konfirmasi) (tanggung jawab)  b. Siswa diberi tugas secara individu untuk mencari tahu tentang manfaat lingkungan alam dan buatan. (konfirmasi) (tanggung jawab)  c. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa.	

## I. Sumber dan Media Pembelajaran

### 1. Sumber:

Muhammad Nursa'ban Rusmawan. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3 untuk SD dan MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Hlm 1-13

### 2. Media: *powerpoint*

## J. Kriteria Ketuntasan Minima

Kegiatan pembelajaran berhasil jika 75% dari siswa mencapai nilai minimal 75.

Banjarnegara, 15 September 2014

Observer



**INDRA FEBRIANTO**  
NIM. 10108241014

Mengetahui,

Kepala Sekolah



**SRI MENANTI, S. PD.**  
NIP. 19650403 198608 2 002

Guru Pengampu



**SUJIARTI, S. PD. SD.**  
NIP. 19691205 200604 2 006

## LEMBAR EVALUASI

1. Carilah perbedaan lingkungan alam dan buatan!
2. Carilah jenis atau contoh lingkungan alam dan buatan masing-masing 2 !
3. Mencatat hasil pencarian pada kertas yang sudah disediakan.

Selamat bekerja!!!

Jawaban :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## **RPP Siklus I Pertemuan 2**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia

Kelas : III (Tiga)

Semester : I (Satu)

Hari / Tanggal : Kamis, 18 September 2014

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

#### **A. Standar Kompetensi**

##### **1. IPS**

Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah.

##### **2. Bahasa Indonesia**

###### **a. Mendengarkan**

Memahami Penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan

###### **b. Membaca**

Membaca teks dengan membaca nyaring, membaca intensif, dan membaca dongeng

###### **c. Menulis**

Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk paragraf dan puisi.

## **B. Kompetensi Dasar**

### **1. IPS**

Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah.

### **2. Bahasa Indonesia**

Memberikan tanggapan dan saran sederhana terhadap suatu masalah dengan menggunakan kalimat yang runtut dan pilihan kata yang tepat.

## **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

### **1. Kognitif**

#### **a. Proses**

Mengidentifikasi perbedaan lingkungan alam dan buatan.

#### **b. Produk**

Mengenal ciri-ciri lingkungan alam dan buatan.

### **2. Psikomotor**

Menyebutkan ciri-ciri lingkungan alam dan buatan.

### **3. Afektif**

Melalui penggunaan media *powerpoint*, siswa termotivasi untuk belajar IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan.

## **D. Tujuan Pembelajaran**

### **1 Kognitif**

#### **a. Proses**

Melalui proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*, siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri lingkungan alam dan buatan.

b. Produk

Melalui penugasan menggunakan media *powerpoint* siswa mampu mengenal perbedaan lingkungan alam dan buatan.

2. Psikomotor

Melalui penugasan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint* siswa dapat menyebutkan perbedaan lingkungan alam dan buatan.

3. Afektif

Melalui penggunaan media *powerpoint* siswa dapat termotivasi untuk belajar IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan.

**E. Karakter siswa yang diharapkan**

Rasa ingin tahu, religius, demokratis, perhatian dan disiplin

**F. Materi Ajar**

Lingkungan alam dan buatan (IPS), Kerjasama (Bahasa Indonesia)

**G. Model dan Metode Pembelajaran**

Model : Kontekstual Learning

Metode : Diskusi Kelompok

**H. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	
a. Salam dan Berdoa (elaborasi) (religius)	
b. Guru mengabsensi kehadiran siswa. (disiplin)	
c. Guru mempersiapkan materi ajar IPS dalam bentuk multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	
d. Guru mengkondisikan siswa dengan mengajak siswa untuk	

<p>siap memulai pembelajaran.</p> <p>e. Guru melakukan apersepsi dengan bercerita tentang pengalamannya saat pergi ke pegunungan dengan bantuan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> (elaborasi) (perhatian)</p> <p>f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i>.</p> <p>g. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu lingkungan alam dan buatan dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i>.</p>	
<b>Kegiatan Inti</b>	
<p>a. Guru mengaitkan materi dengan kegiatan sehari-hari.</p> <p>b. Guru mengajukan beberapa pertanyaan, mengenai lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. (eksplorasi) (rasa ingin tahu)</p> <p>c. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. (elaborasi) (demokratis)</p> <p>d. Guru mengonfirmasi jawaban siswa dengan menggunakan media <i>powerpoint</i>. (elaborasi) (rasa ingin tahu)</p> <p>e. Secara singkat guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang perbedaan serta ciri-ciri lingkungan alam dan buatan beserta contoh dan manfaatnya.</p> <p>f. Siswa mendengarkan penjelasan guru. (eksplorasi) (disiplin)</p> <p>g. Guru membagi siswa menjadi lima kelompok dengan anggota kelompok masing-masing 5-6 orang siswa secara acak. (elaborasi) (tanggung jawab)</p> <p>h. Guru meminta perwakilan kelompok untuk maju ke depan mengambil LKS. (elaborasi) (tanggung jawab)</p> <p>i. Siswa diberikan tugas untuk mencari perbedaan lingkungan alam dan buatan. (elaborasi) (tanggung jawab) (eksplorasi) (rasa</p>	



ingin tahu)	
j. Guru menampilkan gambar-gambar lingkungan alam dan buatan dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> . (eksplorasi) (rasa ingin tahu)	
k. Siswa mengerjakan LKS dengan kelompok masing-masing. (eksplorasi) (disiplin)	
l. Siswa maju ke depan membacakan hasil pekerjaannya. (eksplorasi) (disiplin)	
m. Guru bersama siswa membahas hasil pekerjaan siswa dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> . (konfirmasi) (tanggung jawab)	
n. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya.	
o. Guru memberikan evaluasi dengan pertanyaan singkat mengenai materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari.	
<b>Kegiatan Akhir</b>	
a. Guru dan siswa saling mengkonfirmasi (menyimpulkan) hal-hal yang berhubungan dengan penerapan konsep yang telah dipelajari agar tidak terjadi miskonsepsi. (konfirmasi) (tanggung jawab)	
b. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah dibahas di rumah. (konfirmasi) (tanggung jawab)	
c. Guru menutup pelajaran dengan salam dan berdoa.	

## I. Sumber dan Media Pembelajaran

### 1. Sumber:

Muhammad Nursa'ban Rusmawan. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3 untuk SD dan MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan

2. Media: *powerpoint*

**J. Kriteria Ketuntasan Minimal**

Kegiatan pembelajaran berhasil jika 75% dari siswa mencapai nilai minimal 75.

Banjarnegara, 18 September 2014

Observer



**INDRA FEBRIANTO**  
NIM. 10108241014

Mengetahui,

**Kepala Sekolah**



  
**SRI-MENANTI, S. PD.**  
NIP. 19650403 198608 2 002

**Guru Pengampu**



**SUJIARTI, S. PD. SD.**  
NIP. 19691205 200604 2 006

## LEMBAR KERJA SISWA

Tujuan pembelajaran : setelah melakukan diskusi tentang tugas yang diberikan guru lewat multimedia berbasis *powerpoint*, siswa dapat mengidentifikasi dan menyebutkan perbedaan lingkungan alam dan buatan.

**Nama Kelompok** : .....

**Nama Anggota kelompok** :

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

**Langkah Kerja :**

1. Carilah perbedaan lingkungan alam dan buatan berdasarkan gambar di multimedia berbasis *powerpoint*.
2. Kerjakan pada kertas yang sudah disediakan.
3. Selamat bekerja!!!

Jawaban:

.....

.....

.....

.....

.....

## **RPP Siklus II Pertemuan 1**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial dan SBK

Kelas : III (Tiga)

Semester : I (Satu)

Hari / Tanggal : Senin, 22 September 2014

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

#### **A. Standar Kompetensi**

1. IPS

Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah.

2. SBK

Mengapresiasikan diri melalui karya seni musik.

#### **B. Kompetensi Dasar**

1. IPS

Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah.

2. SBK

Menyanyikan lagu wajib, lagu daerah dan lagu anak-anak dengan atau tanpa iringan sederhana.

#### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

1. Kognitif

a. Proses

Mengidentifikasi jenis-jenis lingkungan yang meliputi lingkungan alam dan buatan.

b. Produk

Menyebutkan jenis-jenis lingkungan yang meliputi lingkungan alam dan buatan.

2. Afektif

Siswa termotivasi untuk belajar IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan.

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Kognitif

a. Proses

Melalui proses pembelajaran siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis lingkungan alam dan buatan.

b. Produk

Melalui tanya jawab siswa mampu menyebutkan jenis-jenis lingkungan alam dan buatan.

2. Afektif

Melalui penggunaan multimedia berbasis *powerpoint*, siswa dapat termotivasi untuk belajar IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan.

**E. Karakter siswa yang diharapkan**

Rasa ingin tahu, religius, demokratis, perhatian dan disiplin

**F. Materi Ajar**

Lingkungan alam dan buatan (IPS), menyanyikan lagu “Naik ke Puncak

Gunung” (SBK)

### G. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Kontekstual Learning

Metode : presentasi, ceramah bervariasi, tanya jawab

### H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	
a. Salam dan Berdoa (elaborasi) (religius)	
b. Guru mengabsensi kehadiran siswa. (disiplin)	
c. Guru mempersiapkan materi ajar IPS dalam bentuk multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	
d. Guru mengkondisikan siswa dengan mengajak siswa untuk siap memulai pembelajaran.	
e. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “naik ke puncak gunung” dengan bantuan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> (elaborasi) (perhatian)	
f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	
g. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu lingkungan alam dan buatan dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	
<b>Kegiatan Inti</b>	
a. Guru mengaitkan materi dengan kegiatan sehari-hari.	
b. Guru memberikan beberapa pertanyaan, terkait materi	

yang dipelajari. (elaborasi) (tanggung jawab)	
c. Guru memberi kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri. (eksplorasi)	
d. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. (elaborasi) (demokratis)	
e. Guru mengkonfirmasi jawaban siswa secara singkat menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	
f. Guru meminta siswa menyebutkan contoh-contoh cara merawat dan melestarikan lingkungan alam dan buatan yang ada di sekitar siswa.	
g. Guru kemudian menampilkan materi tentang cara merawat dan melestarikan lingkungan dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	
h. Guru menampilkan video yang berisi tentang cara merawat dan melestarikan lingkungan dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	
i. Guru membahas tentang bagaimana cara merawat dan melestarikan lingkungan alam dan buatan yang ditampilkan dalam video dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	
j. Siswa diberi tugas untuk menuliskan cara merawat dan melestarikan lingkungan alam dan buatan.	
k. Siswa diminta untuk membacakan pekerjaannya di depan	

<p>kelas (elaborasi) (disiplin)</p> <p>l. Guru memberikan penguatan.</p> <p>m. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari.</p> <p>n. Guru mengevaluasi siswa dengan bertanya mengenai materi yang telah dipelajari.</p>	
<b>Kegiatan Akhir</b>	
<p>a. Guru dan siswa saling mengkonfirmasi (menyimpulkan) hal-hal yang berhubungan dengan penerapan konsep yang telah dipelajari agar tidak terjadi miskonsepsi. (konfirmasi) (tanggung jawab)</p> <p>b. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah dibahas di rumah. (konfirmasi) (tanggung jawab)</p> <p>a. Guru menutup pelajaran dengan salam dan berdoa.</p>	

## **I. Sumber dan Media Pembelajaran**

### **1. Sumber:**

Muhammad Nursa'ban Rusmawan. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3 untuk SD dan MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Hlm 1-13

### **3. Media: powerpoint**

## **J. Kriteria Ketuntasan Minima**

Kegiatan pembelajaran berhasil jika 75% dari siswa mencapai nilai minimal 75.



Banjarnegara, 22 September 2014

Observer



**INDRA FEBRIANTO**  
NIM. 10108241014

Mengetahui,

Kepala Sekolah



  
**SRI-MENANTI, S. PD.**  
NIP. 19650403 198608 2 002

Guru Pengampu



**SUJIARTI, S. PD. SD.**  
NIP. 19691205 200604 2 006

## **RPP Siklus II Pertemuan 2**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia  
Kelas : III (Tiga)  
Semester : I (Satu)  
Hari / Tanggal : Kamis, 25 September 2014  
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

#### **A. Standar Kompetensi**

##### **1. IPS**

Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah.

##### **2. Bahasa Indonesia**

###### **a. Mendengarkan**

Memahami Penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan

###### **b. Membaca**

Membaca teks dengan membaca nyaring, membaca intensif, dan membaca dongeng

###### **c. Menulis**

Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk paragraf dan puisi.

## **B. Kompetensi Dasar**

### **1. IPS**

Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah.

### **2. Bahasa Indonesia**

Memberikan tanggapan dan saran sederhana terhadap suatu masalah dengan menggunakan kalimat yang runtut dan pilihan kata yang tepat.

## **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

### **1. Kognitif**

#### **a. Proses**

Mengamati proses terjadinya kerusakan lingkungan dan bagaimana cara mencegahnya.

#### **b. Produk**

Mengetahui proses terjadinya kerusakan alam dan bagaimana cara mencegahnya.

#### **c. Psikomotor**

Melakukan sesuatu hal kecil yang dapat mencegah terjadinya kerusakan lingkungan.

### **2. Afektif**

Siswa termotivasi untuk melakukan sesuatu yang dapat mencegah terjadinya kerusakan lingkungan.

## **D. Tujuan Pembelajaran**

### **1. Kognitif**

#### **a. Proses**

Melalui proses pembelajaran dengan mengamati proses terjadinya kerusakan lingkungan yang ditampilkan video dengan menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*, siswa dapat mengetahui cara mencegah terjadinya kerusakan lingkungan.

b. Produk

Melalui proses pembelajaran dengan mengamati proses terjadinya kerusakan lingkungan yang ditampilkan video dengan menggunakan *powerpoint*, siswa dapat mengetahui cara mencegah terjadinya kerusakan lingkungan.

2. Psikomotor

Melalui penugasan untuk mengamati proses terjadinya kerusakan lingkungan yang ditampilkan dalam video, siswa dapat melakukan tindakan untuk mencegah terjadinya kerusakan lingkungan.

3. Afektif

Melalui pemutaran video tentang proses terjadinya kerusakan lingkungan yang ditampilkan multimedia berbasis *powerpoint*, siswa dapat termotivasi untuk mengerjakan penugasan yang diberikan guru.

**E. Karakter siswa yang diharapkan**

Rasa ingin tahu, religius, demokratis, perhatian dan disiplin

**F. Materi Ajar**

Proses terjadinya kerusakan lingkungan dan upaya mencegah terjadinya kerusakan lingkungan.

### G. Model dan Metode Pembelajaran

Model : Kontekstual Learning

Metode : presentasi, ceramah bervariasi, tanya jawab

### H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	
a. Salam dan Berdoa (elaborasi) (religius)	
b. Guru mengabsensi kehadiran siswa. (disiplin)	
c. Guru mempersiapkan materi ajar IPS dalam bentuk multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	
d. Guru mengkondisikan siswa dengan mengajak siswa untuk siap memulai pembelajaran.	
e. Guru melakukan apersepsi dengan menceritakan pengalamannya saat pergi ke pantai dengan bantuan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> (elaborasi) (perhatian)	
f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	
g. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu lingkungan alam dan buatan dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	
<b>Kegiatan Inti</b>	
a. Guru mengaitkan materi dengan kegiatan sehari-hari.	
b. Guru memberikan beberapa pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya.	

<p>c. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. (elaborasi) (demokratis)</p> <p>d. Guru mengklarifikasi jawaban siswa dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> dan mengaitkannya dengan pembelajaran yang akan dilakukan.(konfirmasi) (rasa ingin tahu)</p> <p>e. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan anggota kelompok 5-6 orang. (elaborasi) (disiplin)</p> <p>f. Guru menampilkan video tentang contoh perbuatan menjaga lingkungan seperti kerja bakti, tidak membuang sampah sembarangan, dan lain-lain dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i>. Siswa diminta untuk mengamati video tersebut.</p> <p>g. Guru bersama siswa membahas isi dalam video tersebut.</p> <p>h. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat ringkasan tentang contoh perbuatan menjaga lingkungan seperti yang telah ditampilkan dalam video secara berkelompok.</p> <p>i. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru.</p> <p>j. Guru memerintahkan agar kelompok yang sudah selesai mengerjakan tuganya untuk membacakannya di depan kelas.</p> <p>k. Guru mengajak semua siswa untuk memberikan tepuk tangan kepada kelompok yang sudah maju di depan kelas.</p>	
--	--

l. Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya di meja guru.  m. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.  n. Guru mengevaluasi siswa dengan memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah dipelajari untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.	
<b>Kegiatan Akhir</b>	
a. Guru dan siswa saling mengkonfirmasi (menyimpulkan) hal-hal yang berhubungan dengan penerapan konsep yang telah dipelajari agar tidak terjadi miskonsepsi. (konfirmasi) (tanggung jawab)  b. Siswa diberi tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari di rumah. (konfirmasi) (tanggung jawab)  c. Guru menutup pelajaran dengan salam dan bersoa.	

## I. Sumber dan Media Pembelajaran

### 1. Sumber:

Muhammad Nursa'ban Rusmawan. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3 untuk SD dan MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Hlm 1-13

### 3. Media: *powerpoint*

## J. Kriteria Ketuntasan Minimal

Kegiatan pembelajaran berhasil jika 75% dari siswa mencapai nilai minimal 75.

Banjarnegara, 25 September 2014

Observer



**INDRA FEBRIANTO**  
NIM. 10108241014

Mengetahui,

**Kepala Sekolah**



**SRI MENANTI, S. PD.**  
NIP. 19650403 198608 2 002

**Guru Pengampu**



**SUJIARTI, S. PD. SD.**  
NIP. 19691205 200604 2 006



## Lampiran 2 Instrumen

### Angket Motivasi Belajar IPS

#### ANGKET MOTIVASI BELAJAR IPS

Nama : Rizki R  
No Absen : 23  
Kelas : XI IPA  
Sekolah : SDN 2 Punggahan

Isilah salah satu dari keempat kolom kosong di bawah ini dengan menggunakan tanda centang (✓). Kerjakanlah secara mandiri!

Keterangan: 4= Selalu; 3= sering; 2= kadang-kadang; 1= tidak pernah

No.	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Saya mengerjakan tugas mata pelajaran IPS yang diberikan guru.	✓			
2.	Saya menunda mengerjakan tugas mata pelajaran IPS yang diberikan guru.				✓
3.	Saya hadir tepat waktu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPS.	✓			
4.	Saya ingin pelajaran segera selesai ketika mata pelajaran IPS.			✓	
5.	Saya memperhatikan penjelasan tentang materi IPS dari guru dari awal sampai akhir.	✓			
6.	Saya bermain sendiri saat guru mengajar mata pelajaran IPS.				✓
7.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pembelajaran IPS.	✓			
8.	Saya malas untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPS.				✓
9.	Saya menjadi lebih paham materi IPS bila menggunakan media.	✓			
10.	Saya sulit memahami materi IPS yang disampaikan guru bila menggunakan media.				✓
11.	Saya langsung paham dengan materi lingkungan alam dan buatan yang disampaikan guru dalam pembelajaran IPS.	✓			



12.	Saya memerlukan pengulangan pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan dari guru supaya memahami materi tersebut.			✓	
13.	Saya dapat menjawab pertanyaan tentang materi lingkungan alam dan buatan dari guru dalam pembelajaran IPS.	✓			
14.	Saya kesulitan menjawab pertanyaan dari guru tentang materi lingkungan alam dan buatan yang disampaikan guru dalam pembelajaran IPS.				✓
15.	Saya merasa pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan yang saya pelajari dapat membantu saya memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.	✓		✓	
16.	Saya merasa pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan yang saya pelajari tidak membantu saya memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.			✓	✓
17.	Saya dapat mengetahui manfaat sungai setelah mengikuti pembelajaran IPS tentang materi lingkungan alam dan buatan.	✓			✓
18.	Saya kurang memahami manfaat sungai meskipun telah mengikuti kegiatan pembelajaran IPS tentang materi lingkungan alam dan buatan.				✓
19.	Saya mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru sendiri.	✓			
20.	Saya menyontek teman dalam mengerjakan tugas IPS dari guru.				✓
21.	Saya berani bertanya kepada guru apabila belum memahami materi IPS yang diajarkan.	✓		✓	
22.	Saya takut untuk menanyakan materi IPS yang belum saya pahami.				✓
23.	Saya memerlukan bantuan orang lain dalam mengerjakan tugas IPS yang diberikan guru.				✓
24.	Saya perlu membuka buku catatan ketika mengerjakan tugas IPS.				✓
25.	Saya berani menyampaikan pendapat di depan kelas saat pembelajaran IPS.	✓			
26.	Saya merasa malu untuk menyampaikan pendapat di depan kelas saat pembelajaran IPS.				✓
27.	Saya yakin akan berhasil dalam kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti.	✓			
28.	Saya merasa kurang yakin akan berhasil dalam kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti.				✓



29.	Saya merasa berdiskusi dengan teman lain tentang materi yang belum saya pahami sangat mengasikkan saat pembelajaran IPS.	✓			
30.	Saya merasa malu untuk berdiskusi dengan teman lain tentang materi yang belum saya pahami saat pembelajaran IPS.				✓
31.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari.	✓			
32.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti tidak berguna.				✓
33.	Saya merasa senang belajar IPS materi lingkungan alam dan buatan.	✓			
34.	Saya merasa mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan membuat saya jenuh.				✓
35.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS dapat menjawab rasa ingin tahu saya.	✓			
36.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS yang saya ikuti kurang menjawab rasa ingin tahu saya.			✓	
37.	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan dari awal sampai akhir.	✓			
38.	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran IPS jika pada materi yang menarik saja.				✓
39.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan sangat menarik dan menyenangkan.	✓			
40.	Saya merasa kegiatan pembelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan sangat membosankan.				✓

153

## Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 1

### LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN MENGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS *POWERPOINT*

Hari, tanggal : Senin, 15 September 2014

Siklus/Pengamatan ke : I/1

Kelas/Semester : III/1

Pokok Bahasan : Lingkungan Alam dan Buiatan

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1.	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> . b. Guru mengaitkan kegiatan pembelajaran IPS dengan kegiatan sehari-hari.	√ √	
2.	a. Guru mempersiapkan perlengkapan berupa multimedia berbasis <i>powerpoint</i> untuk mengajar IPS. b. Guru mempersiapkan materi ajar IPS.	√ √	
3.	a. Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pelajaran IPS. b. Guru mengatur tatanan ruang kelas.		√ √
4.	a. Guru menjelaskan kepada siswa tentang proses pembelajaran IPS yang akan dilakukan dengan penggunaan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> . b. Guru memanfaatkan media <i>powerpoint</i> untuk menjelaskan materi lingkungan alam dan buatan secara keseluruhan.	√	√
5.	a. Guru memulai pembelajaran IPS dengan apersepsi. b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri. c. Guru menyimpulkan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari. d. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari. e. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat yang berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan.	√ √ √ √ √	
6.	a. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.	√	

**LEMBAR OBSERVASI SISWA KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN  
DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS *POWERPOINT***

Hari, tanggal: Senin, 15 September 2014, Siklus/Pengamatan ke: I/1, Kelas/Semester: III/1, Pokok Bahasan: Lingkungan Alam dan Buatan

No	Aspek yang Diamati	Subjek																									
		As	Fa	Yu	Aj	So	Li	Al	Ra	Se	Ve	An	Ha	Ri	Vi	Ti	Ne	Hf	Rz	Ki	Ar	Aw	Ek	Ik	Ea	De	Na
1.	a. Memperhatikan guru saat proses pembelajaran IPS.	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	b. Memperhatikan materi pelajaran IPS saat guru menerangkan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> di depan kelas	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	a. Antusias dalam mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	b. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada pelajaran IPS saat diterangkan dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	a. Berani menyampaikan pendapatnya tentang materi IPS yang telah disampaikan.	√	√	√	-	-	-	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	-	√	√	√	√	√	√
	b. Berani bertanya kepada guru tentang materi IPS yang telah disampaikan.	√	-	√	-	-	-	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	-	√	√	√	√	√	√
	c. Menjawab pertanyaan dari guru tentang materi IPS yang telah disampaikan.	√	-	√	-	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√	√	-	-	√	√
4.	a. Memiliki perasaan senang pada saat pembelajaran IPS menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	b. Mengikuti mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dari awal sampai akhir pelajaran.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	c. Rasa keingin tahuannya tentang materi IPS terpenuhi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

## Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 2

### LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN MENGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS *POWERPOINT*

Hari, tanggal : Kamis, 18 September 2014

Siklus/Pengamatan ke : I/2

Kelas/Semester : III/1

Pokok Bahasan : Lingkungan Alam dan Buatan

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1.	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> . b. Guru mengaitkan kegiatan pembelajaran IPS dengan kegiatan sehari-hari.	√ √	
2.	a. Guru mempersiapkan perlengkapan berupa multimedia berbasis <i>powerpoint</i> untuk mengajar IPS. b. Guru mempersiapkan materi ajar IPS.	√ √	
3.	a. Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pelajaran IPS. b. Guru mengatur tatanan ruang kelas.		√ √
4.	a. Guru menjelaskan kepada siswa tentang proses pembelajaran IPS yang akan dilakukan dengan penggunaan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> . b. Guru memanfaatkan media <i>powerpoint</i> untuk menjelaskan materi lingkungan alam dan buatan secara keseluruhan.	√	√
5.	a. Guru memulai pembelajaran IPS dengan apersepsi. b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri. c. Guru menyimpulkan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari. d. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari. e. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat yang berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan.	√ √ √ √ √	
6.	a. Guru memberikan evaluasi kepada siswa.	√	

**LEMBAR OBSERVASI SISWA KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN  
DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS *POWERPOINT***

Hari, tanggal: Kamis, 18 September 2014, Siklus/Pengamatan ke: I/2, Kelas/Semester: III/1, Pokok Bahasan: Lingkungan Alam dan Buatan

No.	Aspek yang Diamati	Subjek																									
		As	Fa	Yu	Aj	So	Li	Al	Ra	Se	Ve	An	Ha	Ri	Vi	Ti	Ne	Hf	Rz	Ki	Ar	Aw	Ek	Ik	Ea	De	Na
1.	a. Memperhatikan guru saat proses pembelajaran IPS.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	b. Memperhatikan materi pelajaran IPS saat guru menerangkan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> di depan kelas	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	a. Antusias dalam mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	b. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada pelajaran IPS saat diterangkan dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	a. Berani menyampaikan pendapatnya tentang materi IPS yang telah disampaikan.	√	√	√	-	-	-	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	-	√	√	√	√	√	√
	b. Berani bertanya kepada guru tentang materi IPS yang telah disampaikan.	√	-	√	-	-	-	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	-	√	√	√	√	√	√
	c. Menjawab pertanyaan dari guru tentang materi IPS yang telah disampaikan.	√	-	√	√	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-	-	-	-	√	√	-	-	√	√
4.	a. Memiliki perasaan senang pada saat pembelajaran IPS menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	b. Mengikuti mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dari awal sampai akhir pelajaran.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	c. Rasa keingin tahuannya tentang materi IPS terpenuhi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

## Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 1

### LEMBAR OBSERVASI GURU KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN MENGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS *POWERPOINT*

Hari, tanggal : Senin, 22 September 2014  
Siklus/Pengamatan ke : II/1  
Kelas/Semester : III/1  
Pokok Bahasan : Lingkungan Alam dan Buatan

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1.	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> . b. Guru mengaitkan kegiatan pembelajaran IPS dengan kegiatan sehari-hari.	√ √	
2.	a. Guru mempersiapkan perlengkapan berupa multimedia berbasis <i>powerpoint</i> untuk mengajar IPS. b. Guru mempersiapkan materi ajar IPS.	√ √	
3.	a. Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pelajaran IPS. b. Guru mengatur tatanan ruang kelas.	√ √	
4.	a. Guru menjelaskan kepada siswa tentang proses pembelajaran IPS yang akan dilakukan dengan penggunaan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> . b. Guru memanfaatkan media <i>powerpoint</i> untuk menjelaskan materi lingkungan alam dan buatan secara keseluruhan.	√ √	
5.	a. Guru memulai pembelajaran IPS dengan apersepsi. b. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri. c. Guru menyimpulkan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari. d. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari. e. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat yang berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan.	√ √ √ √ √	
6.	a. Guru memberikan evaluasi kepada siswa.	√	



**LEMBAR OBSERVASI SISWA KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN  
DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS *POWERPOINT***

Hari, tanggal: Senin, 22 September 2014, Siklus/Pengamatan ke: II/1, Kelas/Semester: III/1, Pokok Bahasan: Lingkungan Alam dan Buatan

No.	Aspek yang Diamati	Subjek																									
		As	Fa	Yu	Aj	So	Li	Al	Ra	Se	Ve	An	Ha	Ri	Vi	Ti	Ne	Hf	Rz	Ki	Ar	Aw	Ek	Ik	Ea	De	Na
1.	a. Memperhatikan guru saat proses pembelajaran IPS.	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	b. Memperhatikan materi pelajaran IPS saat guru menerangkan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> di depan kelas	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	a. Antusias dalam mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	b. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada pelajaran IPS saat diterangkan dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	a. Berani menyampaikan pendapatnya tentang materi IPS yang telah disampaikan.	√	√	√	√	-	-	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	-	√	√	√	√	√	√
	b. Berani bertanya kepada guru tentang materi IPS yang telah disampaikan.	√	-	√	√	-	-	-	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	-	√	√	√	√	√	√
	c. Menjawab pertanyaan dari guru tentang materi IPS yang telah disampaikan.	√	-	√	-	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√	√	-	-	√	√
4.	a. Memiliki perasaan senang pada saat pembelajaran IPS menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	b. Mengikuti mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dari awal sampai akhir pelajaran.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	c. Rasa keingin tahuannya tentang materi IPS terpenuhi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

## Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 2

### LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN MENGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS *POWERPOINT*

Hari, tanggal : Kamis, 25 September 2014

Siklus/Pengamatan ke : II/2

Kelas/Semester : III/1

Pokok Bahasan : Lingkungan Alam dan Buatan

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1.	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> . b. Guru mengaitkan kegiatan pembelajaran IPS dengan kegiatan sehari-hari.	√ √	
2.	a. Guru mempersiapkan perlengkapan berupa multimedia berbasis <i>powerpoint</i> untuk mengajar IPS. b. Guru mempersiapkan materi ajar IPS.	√ √	
3.	c. Guru mengkondisikan siswa agar siap memulai pelajaran IPS. d. Guru mengatur tatanan ruang kelas.	√ √	
4.	c. Guru menjelaskan kepada siswa tentang proses pembelajaran IPS yang akan dilakukan dengan penggunaan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> . d. Guru memanfaatkan media <i>powerpoint</i> untuk menjelaskan materi lingkungan alam dan buatan secara keseluruhan.	√ √	
5.	f. Guru memulai pembelajaran IPS dengan apersepsi. g. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mencari informasinya sendiri. h. Guru menyimpulkan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari. i. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan yang telah dipelajari. j. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat yang berkaitan dengan materi lingkungan alam dan buatan.	√ √ √ √ √	
6.	b. Guru memberikan evaluasi kepada siswa.	√	

**LEMBAR OBSERVASI SISWA KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN LINGKUNGAN ALAM DAN BUATAN  
DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MULTIMEDIA BERBASIS *POWERPOINT***

Hari, tanggal: Kamis, 25 September 2014, Siklus/Pengamatan ke: II/2, Kelas/Semester: III/1, Pokok Bahasan: Lingkungan Alam dan Buiatan

No.	Aspek yang Diamati	Subjek																									
		As	Fa	Yu	Aj	So	Li	Al	Ra	Se	Ve	An	Ha	Ri	Vi	Ti	Ne	Hf	Rz	Ki	Ar	Aw	Ek	Ik	Ea	De	Na
1.	a. Memperhatikan guru saat proses pembelajaran IPS.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	b. Memperhatikan materi pelajaran IPS saat guru menerangkan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> di depan kelas	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	a. Antusias dalam mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	b. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada pelajaran IPS saat diterangkan dengan menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.	a. Berani menyampaikan pendapatnya tentang materi IPS yang telah disampaikan.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	-	√	√	√	√	√	√
	b. Berani bertanya kepada guru tentang materi IPS yang telah disampaikan.	√	-	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	-	√	-	√	√	√	√	√	√
	c. Menjawab pertanyaan dari guru tentang materi IPS yang telah disampaikan.	√	-	√	-	√	-	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	√	√	-	-	√	√
4.	a. Memiliki perasaan senang pada saat pembelajaran IPS menggunakan multimedia berbasis <i>powerpoint</i> .	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	b. Mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dari awal sampai akhir pelajaran.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	c. Rasa keingin tahunya tentang materi IPS terpenuhi.	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

### Lampiran 3 Foto Dokumentasi

#### Foto Dokumentasi Kegiatan Siklus I

1. Kegiatan pembelajaran dengan multimedia berbasis *powerpoint*.



Gambar 5. Guru sedang menjelaskan materi IPS dengan bantuan multimedia berbasis *powerpoint*.

2. Siswa ketika kegiatan pembelajaran dengan multimedia berbasis *powerpoint*.



Gambar 6. Siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran IPS.

3. Siswa antusias dalam menanggapi pertanyaan dari guru



Gambar 7. Beberapa siswa mengacungkan jarinya untuk menjawab pertanyaan dari guru

4. Beberapa siswa kurang memperhatikan saat kegiatan pembelajaran



Gambar 8. Beberapa siswa tidak memperhatikan guru saat kegiatan pembelajaran IPS.



## Foto Dokumentasi Kegiatan Siklus II

1. Kegiatan Pembelajaran dengan multimedia berbasis *powerpoint*.



Gambar 9. Siswa terlihat antusias dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

2. Keaktifan siswa pada saat kegiatan pembelajaran dengan multimedia berbasis *powerpoint*.



Gambar 10. Lebih banyak siswa yang bertanya pada guru

3. Siswa bekerjasama dengan teman kelompoknya.



Gambar 11. Siswa terlihat bekerjasama dengan teman kelompoknya pada saat mengerjakan tugas kelompok.

4. Siswa maju ke depan kelas untuk membacakan hasil pekerjaan kelompoknya.



Gambar 12. Siswa bersama dengan teman kelompoknya membacakan hasil pekerjaannya

## Lampiran 4 Surat-surat

### Surat Pernyataan *Expert Judgement* Instrumen Penelitian

#### PERNYATAAN VALIDATOR INSTRUMEN

Dengan ini saya,

Nama : Agung Hastomo, M. Pd.

NIP : 19810920 200604 1 003

Instansi : FIP UNY

Sebagai validator instrumen yang disusun oleh:

Nama : Indra Febrianto

NIM : 10108241014

Program Studi : S1 PGSD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Manyatakan bahwa instrumen penelitian yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Media Powerpoint Pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara "**. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Agustus 2014

Validator

Agung Hastomo, M. Pd.

NIP. 19810920 200604 1 003



#### PERNYATAAN VALIDATOR MEDIA

Dengan ini saya,

Nama : Unik Ambarwati, M. Pd.

NIP : 19791014 200501 2 001

Instansi : FIP UNY

Sebagai validator media yang disusun oleh:

Nama : Indra Febrianto

NIM : 10108241014

Program Studi : S1 PGSD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Manyatakan bahwa instrumen penelitian yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Media Powerpoint pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara “**. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, September 2014

Validator



Unik Ambarwati, M. Pd.

NIP. 19791014 200501 2 001

## Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 5273 /UN34.11/PL/2014  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

9 September 2014

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY  
Jl. Jenderal Sudirman 5  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Indra Febrianto  
NIM : 10108241014  
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD  
Alamat : IV Kepering RT 01/08 Punggelan Banjarnegara, Jawa Tengah

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara  
Subyek : Anak Usia Sekolah Dasar  
Obyek : Motivasi Belajar Siswa  
Waktu : September-November 2014  
Judul : Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Media Powerpoint pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,  
Dr. Maryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:  
1. Rektor (sebagai laporan)  
2. Wakil Dekan I FIP  
3. Ketua Jurusan PPSD FIP  
4. Kabag TU  
5. Kasubbag Pendidikan FIP  
6. Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
( BADAN KESBANGLINMAS )

Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233  
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 10 September 2014

Nomor : 074 / 2040 / Kesbang / 2014  
Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian

Kepada Yth. :  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah  
Provinsi Jawa Tengah  
di

SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY  
Nomor : 5273/UN34.11/PL/2014  
Tanggal : 09 September 2014  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan skripsi penelitian dengan judul proposal: **"MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI MEDIA POWERPOINT PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PUNGCELAN BANJARNEGARA "**, kepada:

Nama : INDRA FEBRIANTO  
NIM : 10108241014  
No Hp : 089672333616  
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD  
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY  
Lokasi : SD Negeri 2 Pungcelan, Banjarnegara, Provinsi Jawa Tengah  
Waktu : September s/d November 2014

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset / penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset / penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset / penelitian di maksud;
3. Melaporkan hasil riset / penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.

Rekomendasi Ijin Riset / Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY;





**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487  
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpm�@jatengprov.go.id http ://bpm�.jatengprov.go.id  
Semarang - 50131

**REKOMENDASI PENELITIAN**

NOMOR : 070/1905/04.2/2014

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
  2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
  3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah sebagaimana telah diubah dengan peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 27 Tahun 2014.

Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/2040/Kesbang/2014 tanggal 10 September 2014 Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : INDRA FEBRIANTO
2. Alamat : IV Kepering Rt.001/Rw.008 , Kel.Punggelan, Kec.Punggelan, Kab.Banjarnegara, Provinsi Jawa Tengah.
3. Pekerjaan : Mahasiswa S1.

Untuk : Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Penelitian : MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI MEDIA POWERPOINT PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PUNGGEAN BANJARNEGARA.
- b. Tempat / Lokasi : SD Negeri 2 Punggelan Kab.Banjarnegara, Provinsi Jawa Tengah.
- c. Bidang Penelitian : Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- d. Waktu Penelitian : September s.d. November 2014.
- e. Penanggung Jawab : 1. Mujinem, M.Hum.  
2. H.B. Sumardi, M.Pd.
- f. Status Penelitian : Bakti.
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta.

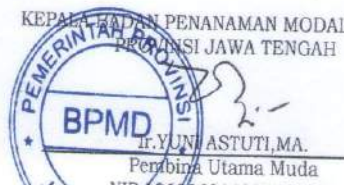
Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat /Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 11 September 2014

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH  
PROVINSI JAWA TENGAH





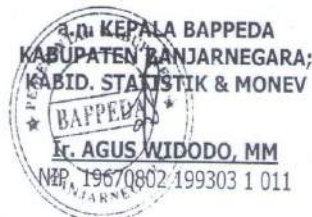
**PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**  
Jalan Dipayuda No. 30 A Telp. ( 0286 ) 591142  
**BANJARNEGARA 53414**

**SURAT REKOMENDASI RESEARCH/SURVEY**

NOMOR : 070 /437/ BAPPEDA / 2014

- I. Dasar : Surat dari Kepala Kantor Kesbangpolinmas Kabupaten Banjarnegara Nomor : 070/396/Kesbangpollinmas tanggal 12 September 2014 perihal Permohonan Rekomendasi Ijin Penelitian a.n **INDRA FEBRIANTO.**
- II. Yang bertanda tangan di bawah ini :  
Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Banjarnegara, menyatakan bahwa pada prinsipnya tidak berkeberatan atas pelaksanaan kegiatan penelitian pendahuluan/ penelitian/ pra-survey/ survey/ skripsi/ thesis/ disertasi/ observasi/ praktek lapangan/ karya ilmiah tersebut di wilayah Kabupaten Banjarnegara yang dilaksanakan oleh :
1. Nama : **INDRA FEBRIANTO.**
  2. Pekerjaan : Mahasiswa
  3. Alamat Instansi : Karangmalang, Yogyakarta
  4. Alamat Rumah : Desa Punggelan Rt. 01 Rw. 08 Kec. Punggelan Kab. Banjarnegara
  5. Maksud dan tujuan : Rekomendasi Ijin Penelitian dengan judul :  
**"MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI MEDIA POWERPOINT PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PUNGCELAN BANJARNEGARA".**
  6. Lokasi : Kab. Banjarnegara
  7. Penanggungjawab : Mujinem, M. Hum
  8. Pelaksana : **INDRA FEBRIANTO.**
- III. Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :
- a. Bahwa pelaksanaan kegiatan tersebut di atas tidak disalahgunakan untuk maksud dan tujuan lain yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat.
  - b. Bahwa sebelum melaksanakan tugas kepada responden agar terlebih dahulu melaporkan pada Pejabat Wilayah/Kepala Dinas/Instansi setempat guna dimintakan petunjuk teknis seperlunya. Bahwa setelah selesai melaksanakan kegiatan dimaksud diminta kepada yang bersangkutan **untuk melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Banjarnegara c.q. Kepala BAPPEDA Kabupaten Banjarnegara** pada kesempatan pertama.
  - c. Surat ijin pelaksanaan Penelitian/Research/Survey ini berlaku dari tanggal 12 September 2014 sampai dengan 12 November 2014 dan dapat diperbaharui kembali.

Dikeluarkan di : Banjarnegara  
Pada tanggal : 12 September 2014



**TEMBUSAN** : disampaikan kepada Yth.

1. Kepala Bappeda Kab. Banjarnegara (*sebagai laporan*);
2. Kepala Dindikpora Kab. Banjarnegara;
3. Kepala SD Negeri 2 Punggelan.



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487  
Fax : (024) 3549560 E-mail : [bpmd@jatengprov.go.id](mailto:bpmd@jatengprov.go.id) <http://bpmd.jatengprov.go.id>  
Semarang - 50131

Semarang, 11 September 2014

Nomor : 070/1238  
Lampiran : 1 (Satu) Lembar  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada  
Yth. Bupati Banjarnegara  
u.p. Kepala Kantor Kesbangpol dan  
Linmas Kab. Banjarnegara.

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor. 070/1905/04.2/2014 Tanggal 11 September 2014 atas nama INDRA FEBRIANTO dengan judul proposal MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI MEDIA *POWERPOINT* PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 PUNGCELAN BANJARNEGARA ,untuk dapat ditindak lanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.



Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah (sebagai laporan);
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbanglinmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. INDRA FEBRIANTO;
6. Arsip,-





PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA  
Jl. DI Panjaitan No. 57 Banjarnegara Telp.0286-594846 Fax 0286-591815  
**BANJARNEGARA, JAWA TENGAH 53411**

Banjarnegara, 13 September 2014

Nomor : 070/3436/Dikpora/2014  
Lampiran : -  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SDN 2 Punggelan  
di

BANJARNEGARA

Memperhatikan surat dari Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Banjarnegara Nomor: 070/437/BAPPEDA/2014 tanggal 12 September 2014 perihal pada pokok surat.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, diminta kepada Saudara untuk membantu memberikan data-data yang diperlukan sebatas kewenangan Saudara, untuk kepentingan penelitian bagi mahasiswa atas nama :

Nama : INDRA FEBRIANTO  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Punggelan I/8, Kec. Punggelan, Kab. Banjarnegara  
Lokasi Penelitian : SDN 2 Punggelan  
Dilaksanakan : 12 September 2014 s.d. 12 November 2014

Demikian untuk menjadikan maklum, dan atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

a.n.KEPALA DINAS PENDIDIKAN,  
PEMUDA DAN OLAH RAGA  
KABUPATEN BANJARNEGARA  
SEKRETARIS

  
BAMBANG GUNADI, B.Sc.  
NIP. 19590813 198607 1 001

Tembusan disampaikan kepada ybs.

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 800/09/2014.

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : **SRI MENANTI, S. PD.**  
NIP : 19650403 198608 2 002  
Pangkat/golongan : *Pembina IV/a*  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri 2 Punggelan

Menerangkan bahwa,

Nama : **INDRA FEBRIANTO**  
NIM : 10108241014  
Program Studi : PGSD S1  
Fakultas : FIP

Telah mengadakan penelitian di SD Negeri 2 Punggelan pada kelas III dengan judul penelitian "Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Punggelan Banjarnegara", pada tanggal 15 September – 25 September 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarnegara, 27 September 2014

Kepala Sekolah

  
**SRI MENANTI, S.PD.**  
**19650403 198608 2 002**



**Lampiran 5 Lembar Penilaian Multimedia Berbasis *Powerpoint* pada Saat *Expert Judgement*.**

**Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Observasi Menggunakan Media *Powerpoint***

Aspek yang Diamati	Indikator	sesuai	tidak sesuai
1. Kesederhanaan	a. Kejelasan huruf	✓	
	b. Kesesuaian background, gambar, animasi, dan warna huruf.	✓	
	c. Kualitas bahasa yang digunakan.	✓	
	d. Pemilihan gambar.	✓	
	e. Musik atau suara yang digunakan.	✓	
2. Keterpaduan	a. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.	✓	
	b. Keruntutan materi.	✓	
	c. Kesesuaian gambar dengan materi pelajaran.	✓	
3. Penekanan	a. Pemberian penekanan pada kata atau kalimat penting.	✓	
	b. Umpan balik	✓	
4. Keseimbangan	a. Tata letak.	✓	
	b. Gambar atau simbol yang digunakan sesuai dengan keadaan nyata	✓	

Saran :

- ditambahkan unsur aientefik
- ditambahkan link referensi besar
- ditambahkan ada link karyanya

## Lampiran 6 Gambar Multimedia Berbasis *Powerpoint*





**KOMPETENSI**   **STANDAR KOMPETENSI**   **KOMPETENSI DASAR**   **INDIKATOR**

1. Menyebutkan lingkungan alami
2. Menyebutkan lingkungan buatan
3. Menjelaskan alam

**Lingkungan Alam & Buatan**

Berikut ini adalah gambar lingkungan, yang manakah yang termasuk lingkungan alami? Dan yang manakah yang termasuk lingkungan buatan?

**Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ayo sekarang coba amati gambar berikut, apakah ini termasuk lingkungan ?

**Ilmu Pengetahuan Sosial**

Lalu cobalah amati gambar ini, apakah ini termasuk lingkungan ?

**Ilmu Pengetahuan Sosial**

Apakah yang membedakan kedua lingkungan tersebut? Apa kalian tahu?

**Ilmu Pengetahuan Sosial**

Pantai termasuk Lingkungan Alam

Sekolah termasuk Lingkungan Buatan

**Ilmu Pengetahuan Sosial**

Jadi, apa itu lingkungan?

**Ilmu Pengetahuan Sosial**

Apa itu lingkungan ?

**Lingkungan** merupakan semua yang berpengaruh bagi kehidupan manusia



**Lingkungan Alam & Buatan**

Apa perbedaan lingkungan alam dan buatan?

lingkungan alam merupakan lingkungan yang ada dengan sendirinya

lingkungan buatan merupakan lingkungan yang dibuat oleh manusia

**Lingkungan Alam & Buatan**

Berikut ini adalah gambar lingkungan, yang manakah yang termasuk lingkungan alam? Dan yang manakah yang termasuk lingkungan buatan?

**Lingkungan Alam & Buatan**

Contoh Lingkungan Alam

gunung

pantai

sungai

daratan

**Lingkungan Alam & Buatan**

**Manfaat Lingkungan Alam**

gunung

Gunung merupakan gundukan tanah yang tinggi. Banyak pohon tumbuh di gunung. Sewaktu hujan, akar akan menyerap air. Air hujan diserap dalam tanah. Sehingga tidak terjadi banjir. Pada saat musim kemarau kita tidak akan kelaurangan air.

**Lingkungan Alam & Buatan**

Di gunung juga terdapat pemandangan yang indah. Sehingga dapat dijadikan objek wisata. Selain itu, gunung juga dijadikan objek pendakian bagi pecinta alam.

Gunung Tangkuban Pahu di Jawa barat

**Lingkungan Alam & Buatan**

**Manfaat Lingkungan Alam**

pantai

Apakah kamu pernah pergi ke pantai? Apa mata pencaharian penduduk di sekitar pantai?

Penduduk pantai sebagian besar bekerja sebagai nelayan. Nelayan menjual hasil tangkapannya di Tempat Pelelangan Ikan. Kamu juga dapat menjumpai tambak di sekitar pantai. Pantai sangat penting bagi penduduk. Kita harus menjaga pantai dari kerusakan. Contoh perbuatan yang dapat kamu lakukan adalah tidak membuang sampah ke laut.

**Lingkungan Alam & Buatan**

Pernahkan kamu pergi ke pantai? Pantai biasanya dijadikan tempat wisata. Pantai sering dikunjungi orang untuk berlibur.

Pantai Parangtritis di Daerah Istimewa Yogyakarta

**Lingkungan Alam & Buatan**

**Manfaat Lingkungan Alam**

sungai

Sungai merupakan tempat air mengalir. Sungai dapat digunakan manusia, misalnya untuk mandi dan mencuci. Sungai dapat juga digunakan untuk mengairi sawah. Biasanya dinamakan dengan irigasi. Di sungai, orang dapat juga memelihara ikan. Tahukan kamu jenis-jenis ikan yang bisa dipelihara? Ada ikan lele, ikan mujair, ikan gurami, dan ikan nila.







**Lingkungan Alam & Buatan**

**Manfaat Lingkungan Buatan**

sawah

Pernahkah kalian pergi ke sawah?

**Lingkungan Alam & Buatan**

Sawah banyak terdapat di daerah pedesaan. Sawah berguna bagi manusia. Sawah merupakan tempat menanam padi, jagung, dan palawija.

Photographer

Petani sedang menunggu tanaman padi di sawah

**Lingkungan Alam & Buatan**

**Manfaat Lingkungan Buatan**

pasar

Apakah di sekitar lingkungan mu ada pasar? Apakah kamu senang jika diajak ibu pergi ke pasar? Barang apa yang kamu beli di pasar?

**Lingkungan Alam & Buatan**

Di pasar biasanya dijual banyak barang, misalnya makanan, pakaian, dan alat-alat rumah tangga. Sehingga manusia dapat memenuhi kebutuhannya dengan membeli barang-barang di pasar. Coba kalian sebutkan barang yang dijual di pasar tersebut!

Petani sedang menunggu tanaman padi di sawah

**Ilmu Pengetahuan Sosial**

Setelah mengetahui jenis-jenis lingkungan dan manfaatnya, sekarang apa yang dapat kalian lakukan untuk menjaga lingkungan? Coba renungkan!

**Lingkungan Alam & Buatan**

**Memelihara Lingkungan Alam dan Buatan**

Lingkungan alam dan buatan harus dipelihara dan dijaga kelestariannya. Upaya memelihara lingkungan alam dan buatan merupakan tanggungjawab kita semua. Maka kita harus melaksanakannya secara ber-sungguh-sungguh. Mengapa kita harus melestarikan lingkungan kita? Bagaimana caranya? Kita bisa menjaga atau melestarikan lingkungan. Kita bisa juga merusak lingkungan. Lingkungan yang terjaga sangat bermanfaat. Lingkungan yang bersih akan membuat kita nyaman. Lingkungan sekolah harus kita jaga. Kita harus menjaga kebersihan sekolah. Kalau sekolah kita bersih kita akan merasa nyaman bukan?

**Ilmu Pengetahuan Sosial**

Setelah kalian mengetahui cara-cara memelihara lingkungan, ayo sekarang kalian dapat melakukan hal-hal kecil untuk menjaga lingkungan sekolah seperti membuang sampah pada tempat sampah. Ayo kerjakan!

**Lingkungan Alam & Buatan**

**Cara Memperlakukan Lingkungan Alam**

Lingkungan alam dan buatan sangat penting bagi kehidupan manusia. Kehidupan manusia sangat dipengaruhi lingkungan alam dan buatan. Kita sangat memerlukan lingkungan. Untuk menanam padi, membangun rumah, dan mandi. Untuk menanam padi membutuhkan tanah. Untuk membangun rumah memerlukan lahan. Untuk mandi kita memerlukan air. Kebutuhan kita banyak diperoleh dari alam. Kita harus memperlakukan alam dengan baik. Supaya sawah tetap subur, sawah harus diberi pupuk. Untuk membangun rumah, harus memilih lahan yang baik. Tidak boleh menebangi pohon dengan semena-mena. Kalau ada pohon, air akan tetap terjaga.

Lingkungan Alam & Buatan		Cara Memelihara Lingkungan	
No.	Kondisi	Melestarikan lingkungan	Merusak lingkungan
1.	Menjaga kebersihan	Membuang sampah di tempat sampah	Membuang sampah ke sungai
2.	Merawat halaman	Banyak menanam bunga dan tumbuhan	Membuat halaman dengan semen
3.	Merawat bangunan	Mengecat dan mengapur rumah dan sekolah	Mencoret-coret tembok
4.	Merawat pagar	Membuat pagar dari tanaman	Membangun pagar tembok tinggi
5.	Merawat pohon dan tanaman	Menyiram tanaman	Menebangi tanaman
6.	Merawat bak air	Sering menguras bak air	Membiarakan jentik nyamuk tumbuh
7.	Merawat saluran air	Mengambil sampah yang menutup selokan	Membiarakan sampah di selokan



## Lampiran 7 Skor Angket Motivasi Belajar IPS

### Lampiran Skor Angket Motivasi Belajar IPS *Pre-action*

	Nomor Butir																																								Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
As	2	1	4	1	3	1	1	1	1	3	2	1	3	1	3	1	4	1	2	1	2	2	2	1	4	1	2	4	3	2	1	4	1	4	2	2	1	2	2	3	82
Fa	2	3	1	3	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1	3	2	3	2	2	1	2	3	76
Yu	3	1	2	3	1	2	3	1	1	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	1	2	2	1	3	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	3	79
Aj	2	1	2	3	1	2	3	1	1	3	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	3	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	71
So	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	3	2	2	1	2	3	68
Li	1	1	2	1	1	2	2	1	1	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	1	2	2	1	3	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	73
Al	2	1	2	1	3	2	1	3	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	3	2	1	3	1	3	69
Ra	3	1	4	3	3	1	2	1	1	3	2	1	3	1	3	1	4	1	2	1	2	2	2	1	4	1	2	4	3	2	1	4	1	4	2	2	1	2	2	3	86
Se	4	1	2	3	3	2	3	3	1	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	81
Ve	2	1	2	3	1	2	3	3	1	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	3	80
An	3	2	2	1	2	2	2	3	1	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	77
Ha	2	2	1	3	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1	3	2	3	2	2	1	2	3	75
Ri	2	2	1	3	3	2	1	3	1	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	77
Vi	2	2	2	3	3	2	3	3	1	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	1	2	2	1	1	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	3	83
Ti	1	1	2	3	1	2	1	2	1	3	2	2	1	2	2	1	3	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	70
Ne	2	1	1	3	3	1	4	1	1	3	2	1	3	1	3	1	2	1	2	1	2	2	2	1	4	1	2	4	3	2	1	4	1	4	2	2	1	2	2	3	82
Hf	4	1	2	3	1	2	3	3	1	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	3	70
Rz	1	1	4	1	3	1	4	1	1	3	2	1	3	1	3	1	1	1	2	1	2	2	2	1	4	1	2	4	3	2	1	4	1	4	2	2	1	2	2	3	81



lanjutan...

Ki	1	2	2	3	1	2	3	1	1	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	1	2	2	1	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	3	80	
Ar	3	3	1	3	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1	3	2	3	2	2	1	2	3	77	
Aw	1	2	2	1	2	2	3	1	1	3	2	2	1	3	2	1	2	2	1	1	2	2	1	3	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	75
Ek	3	3	1	3	3	2	3	1	1	3	2	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	2	1	3	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	79
Ik	3	1	2	1	3	2	2	3	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	3	2	1	3	1	4	71	
Ea	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	3	2	2	1	2	3	68	
De	1	1	2	1	1	2	2	1	1	3	2	2	1	3	2	1	3	2	1	1	2	2	1	3	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	73
Na	3	2	4	3	3	1	2	2	1	3	2	2	3	1	3	1	4	1	2	1	2	2	2	1	4	1	2	4	3	2	1	4	1	4	2	2	1	2	2	3	89	

### Lampiran Skor Angket Motivasi Belajar IPS Siklus I

	Nomor Butir																																								Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
As	4	4	4	1	4	4	4	1	1	3	4	1	3	1	3	1	4	1	4	4	2	2	2	1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	2	4	3	121		
Fa	4	3	4	3	3	4	4	4	1	3	4	2	4	3	2	2	2	3	1	4	4	2	1	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	2	4	2	1	120	
Yu	3	4	4	3	4	4	3	4	1	3	4	2	4	3	2	1	3	4	1	4	4	2	1	3	3	2	4	3	2	2	3	4	4	2	3	2	2	4	2	3	116	
Aj	1	3	4	2	4	4	4	4	1	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	3	4	4	4	4	3	2	3	1	3	4	128	
So	3	3	4	3	2	1	3	4	2	1	3	1	3	1	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	2	4	1	4	3	116	
Li	4	2	4	1	3	4	3	4	1	3	4	2	4	3	3	3	4	1	1	4	2	4	1	4	2	2	2	4	2	3	3	4	4	4	4	2	1	1	1	1	109	
Al	2	1	3	3	4	2	2	1	3	4	2	2	2	1	3	4	4	2	2	1	2	2	4	2	4	3	2	1	2	3	1	1	2	4	4	3	3	4	4	3	102	
Ra	4	3	3	2	3	4	4	4	2	3	3	2	4	4	2	3	1	4	4	1	2	4	1	1	2	1	3	2	1	1	4	4	4	4	4	1	3	3	4	4	113	
Se	4	3	3	3	3	4	4	4	2	3	2	3	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	1	4	3	4	3	2	2	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	131	
Ve	2	4	2	3	2	3	4	2	4	3	2	1	2	2	2	3	1	3	2	2	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	114	
An	3	3	4	2	4	4	2	4	1	2	2	3	4	4	2	4	4	3	4	2	2	4	1	4	4	4	3	3	1	1	4	4	4	4	4	2	2	2	2	3	119	
Ha	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	1	2	4	4	4	4	1	3	3	4	3	3	4	2	2	4	3	3	3	1	3	2	2	1	124	
Ri	4	2	4	3	3	1	3	2	4	4	4	2	3	4	2	2	4	2	4	4	2	2	3	4	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	124	
Vi	4	2	4	3	3	4	3	4	1	3	4	2	4	3	2	2	3	2	1	4	3	1	1	3	2	3	2	4	1	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	2	4	114
Ti	3	3	3	1	4	1	2	2	3	2	3	1	3	1	3	3	2	1	4	1	3	1	1	3	3	1	2	1	3	3	2	1	4	2	2	2	1	2	2	1	86	
Ne	4	3	3	3	2	1	3	2	4	3	3	1	3	1	3	3	3	1	1	4	3	3	1	4	3	4	1	1	3	3	2	1	4	3	3	4	4	2	3	1	104	
Hf	4	3	4	2	2	4	2	4	2	4	2	1	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	4	136	
Rz	4	4	4	2	4	4	4	4	1	4	4	2	4	4	2	1	4	4	4	4	2	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	1	4	2	1	3	4	2	4	4	130	
Ki	2	1	3	4	2	1	4	3	3	2	1	2	3	2	3	2	4	3	4	4	2	1	3	4	2	2	4	4	2	4	1	1	3	2	2	4	2	3	4	2	105	
Ar	4	3	4	3	3	4	4	4	1	3	4	2	4	3	2	2	3	3	1	4	3	4	1	4	2	3	3	4	1	2	4	4	4	2	1	3	2	1	2	4	115	
Aw	3	4	4	3	4	4	3	4	1	3	4	2	4	3	2	3	3	4	1	4	3	4	1	3	2	3	3	4	1	3	3	4	4	4	3	3	2	4	2	4	123	
Ek	4	3	2	2	2	4	4	4	1	3	4	2	4	3	2	2	2	3	4	4	4	2	2	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	4	3	2	4	125	
Ik	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	2	2	4	4	3	4	2	1	3	1	2	4	1	4	4	4	4	2	2	1	4	3	4	2	2	1	3	4	1	3	4	117

lanjutan...

<b>Ea</b>	4	2	2	4	2	4	4	4	1	3	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	1	4	2	4	3	4	1	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	130		
<b>De</b>	4	3	2	2	3	4	4	4	1	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	1	4	2	4	3	3	3	4	3	3	1	4	4	4	4	1	2	4	1	3	4	125
<b>Na</b>	2	2	3	1	4	4	4	4	1	3	2	2	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	1	4	3	4	3	3	1	1	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	124	

### Lampiran Skor Angket Motivasi Belajar IPS Siklus II

	Nomor Butir																																								Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
As	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4	1	4	2	1	3	4	1	2	4	2	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	3	4	128	
Fa	2	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	2	3	4	4	3	4	2	3	2	4	2	4	131	
Yu	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	2	4	3	4	1	4	4	2	2	3	3	2	4	3	2	2	3	4	4	1	3	2	2	4	2	3	123	
Aj	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	2	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	144	
So	3	3	3	1	3	3	4	3	4	3	4	1	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	2	2	3	3	3	2	3	4	3	4	2	4	3	2	2	4	2	120	
Li	4	2	4	1	2	1	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	4	2	3	3	1	2	1	2	3	3	4	2	4	4	1	4	3	3	3	112	
Al	2	4	3	3	4	2	2	4	3	4	2	2	2	4	3	4	2	2	2	4	2	2	4	4	4	3	2	1	2	3	1	1	2	4	4	3	3	4	4	3	114	
Ra	4	4	4	4	1	4	4	4	1	4	1	4	4	2	1	1	3	3	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	115	
Se	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	147
Ve	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	1	2	2	2	3	1	3	2	4	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	126
An	3	4	4	3	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	1	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	1	3	3	3	4	4	128	
Ha	3	3	4	2	4	4	4	4	1	3	2	3	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	1	4	2	4	3	3	1	1	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	126
Ri	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	2	1	1	1	1	4	4	4	1	1	4	3	3	4	4	4	129	
Vi	4	4	3	3	3	4	4	4	1	4	2	3	2	2	2	4	4	3	3	4	2	4	2	1	2	3	3	4	1	4	3	4	4	3	3	4	4	4	2	4	124	
Ti	4	4	3	4	3	4	2	2	3	2	3	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	4	3	3	2	2	4	2	2	2	1	2	2	1	117	
Ne	4	3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	4	3	1	3	3	3	1	1	4	3	3	1	4	3	4	1	1	3	3	2	1	4	3	3	4	4	2	3	1	110	
Hf	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	4	4	147	
Rz	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	153	
Ki	2	4	3	4	2	4	4	3	3	2	4	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4	3	4	4	2	4	4	2	4	1	1	3	2	2	4	2	3	4	2	120	
Ar	4	3	4	3	4	2	4	4	3	3	4	1	2	2	4	3	4	3	4	4	2	4	1	3	2	3	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	127	
Aw	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	2	3	2	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	138	
Ek	4	3	2	2	2	4	4	4	4	3	4	2	4	3	3	2	2	3	4	4	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	4	3	2	4	131	
Ik	3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	2	4	4	3	2	4	3	2	2	3	4	2	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	129	

lanjutan...

<b>Ea</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	149
<b>De</b>	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	150
<b>Na</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	149